Club Nintendo®

Issue 1 - 1993

SNES

Super Double Dragon

Game Boy

The Jetsons

F-15

NES

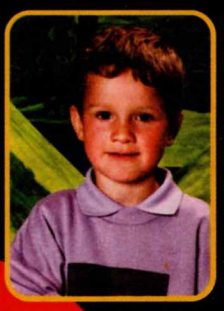
NES

Super Mario Bros. 3

Plus High Scores, Briefen und Spielerprofilen

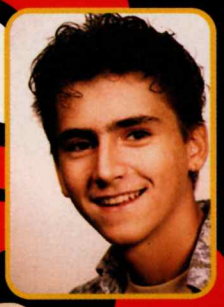
Spielerprofile

Name: Georg Jontes Alter: 10 Lieblingsspiele: Duck Hunt, SMB 1 + 3, Flintstones, Gauntlet II Höchstpunktezahl: Flintstones in 1 Stunde beendet Hobbies: Schwimmen, radfahren, skifahren Größter Wunsch: Einmal Arzt zu werden und Menschenleben zu retten, wie mein Vater.



Name: Norbert Zechner Alter: 11 Lieblingsspiele: DD I + II, SMB 1, 2 und 3 Höchstpunktezahl: Duck Tales in 5 Tagen und SMB ohne Warps in 9 Tagen beendet Hobbies: Kochen, backen und NES spielen Größter Wunsch: Einmal Koch zu werden und alle NES Spiele zu besitzen.

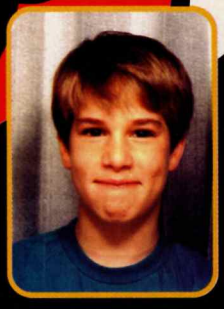
Name: Thomas Böhm Alter: 11 Lieblingsspiele: Metroid, Mega Man 3, Chip & Chap, Duck Tales Höchstpunktezahl: TMHT 2, SMB 1 + 2 und Chip & Chap beendet Hobbies: Schwimmen, lesen, Nintendo spielen



Name: Uwe Halper Lieblingsspiele: SMB 3, Duck Tales Höchstpunktezahl: SMB 3 - 9.999.990, Duck Tales - 35.325.000 Hobbies: Radfahren und NES spielen Größter Wunsch: Alle NES Spiele zu besitzen und zu beenden!!!!

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

Name: Stéphanie Eugster Lieblingsspiele: TMHT 1 & 2, Mickey's Dangerous Chase und SML Höchstpunktzahlen: TMHT 1, SML und Dr. Mario Virus Level beendet Hobbies: Game Boy spielen, Reiten, lesen, mit Freunden spielen Grösster Wunsch: Pferde zu besitzen und in die Camargue zu reiten, Garafikerin werden



Name: Jérôme Regolatti Alter: 11 Lieblingsspiele: Bart Simpson vs Space Mutants, Maga Man 3, Chip n'Dale Höchstpunktzahlen: Chip n'Dale in zwei Tagen beendet, Mega Man 3 in einer Woche beendet Hobbies: Schwimmen und NES spielen Grösster Wunsch: Lehrer werden und Maniac Mansion beenden.

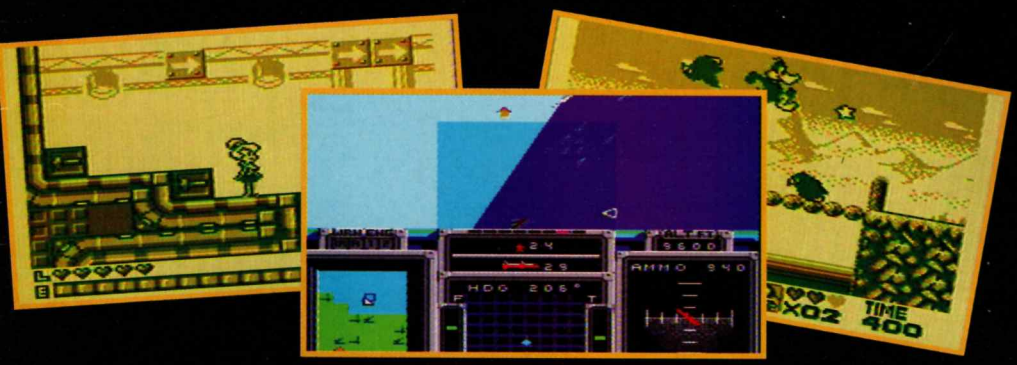
Name: Peter Schwyzer Alter: 7 Lieblingsspiele: SML, Fortess of Fear, Bugs Bunny 2 Höchstpunktzahlen: SML und Duck Tales beendet Hobbies: Game Boy spielen und schwimmen Grösster Wunsch: Noch viele Game Boy-Spiele zu bekommen

Name: Dominik Grolimund Alter: 12 Lieblingsspiele: SMW, SMB3, The Flintstones Höchstpunktzahlen: SMB3, Zelda II, Chip & Chap, Mega Man II beendet Hobbies: SNES, NES, Game Boy und Tennis spielen Grösster Wunsch: Alles SNES- NES - und Game Boy-Spiele zu besitzen

Hallo Freunde!

Wie Ihr sicher schon bemerkt habt, hat sich das Erscheinungsbild von Club Nintendo wieder einmal verändert. Wir haben die Fragebögen ausgewertet, die ihr uns so zahlreich zurückgeschickt habt (Gratulation an die Gewinner der T-Shirts und Baseballkappen) und versucht, Eure Wünsche so weit wie möglich zu erfüllen.

Wir wollen versuchen allen drei Systemen (SNES, NES und Game Boy) gleich viel Platz einzuräumen (das ist aber gar nicht so einfach). Diesmal bieten wir Euch tolle Berichte über **Sim City, Mario Paint** und **Super Double Dragon** auf dem Super NES. Für den Game Boy zeigen wir Euch **Looney Tunes, The Jetsons** und **Robin Hood** und auf dem NES erklären wir die Spiele **Noah's Ark, Felix the Cat** und **F-15 Strike Eagle**. Für jeden Geschmack ist etwas dabei! Es gibt natürlich auch noch Kurzberichte über zahlreiche andere Titel, Hi Scores, Spielerprofile, Leserbriefe und viele Tips, Tricks und Lösungshilfen.



Schreibt uns doch, wie Ihr die neue Form von Club Nintendo findet, wir freuen uns über jedes Lob und Kritik nehmen wir sehr ernst.

Wir alle von Club Nintendo wünschen Euch viel Spaß mit diesem Heft und hoffen auf ein Wiedersehen beim nächsten Mal!

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1992 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario. Verleger: John Fletcher. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spielttiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

SOMMARIO

Super Nintendo

Sim City 12
Super Mario Paint 14
Double Dragon 16
Previews 18

NES

Noahs Ark 9
Felix the Cat 10
F-15 Strike Eagle 11
Previews 23

Game Boy

Looney Tunes 4
The Jetsons 6
Robin Hood 8

Tips und Tricks

Super Mario Bros. 3 28

&

High Scores 30
Hitlisten 30
Graffiti 31

SPIELTITEL	Looney Tunes
HERSTELLER	Sunsoft
GERÄT	Game Boy
STIL	Plattform
LEVELS	Sieben
SPIELER	Einer

GAME BOY

LOONEY TUNES

Okay, Leute, es ist Zeit für die Zeichentrickhelden, wenn Du Dich mit Bugs Bunny, Daffy Duck und Tweetie Pie zusammentust für ein lustiges Abenteuer durch die zahlreichen Szenen des "Toonland". Dieses Spiel voller Stars bringt Dich mit allen Deinen Lieblingszeichentrickhelden zusammen, in einem Kampf gegen ungemütliche Feinde, die Euch allen den Spaß verderben wollen.

Jeder Level wird von einem anderen "Helden" unter den unterschiedlichsten Umständen beherrscht, also stellen wir sie Euch einmal vor...

Südsee

Daffy ist der erste, wenn er in die Unterwasserwelt taucht, die versteckte Schätze und eine Handvoll ärgerlicher See-Anemonen beherbergt. Hole tief Luft und dann springe hinein.

Straßenkampf

Der süße, aber sehr zarte Tweety muß mit seinen kleinen Flügeln schlagen, um den lästigen Kater Sylvester abzuschütteln. Du kannst den Kater mit List austricksen, aber achte auf fliegende Objekte, die Deine Federn zerzausen.

Pilot Porky

Kleinen Schweinchen können fliegen! Und Porky macht genau das in einem Luftkampf gegen bösartige fliegende Monster am Himmel!

Bonus Level

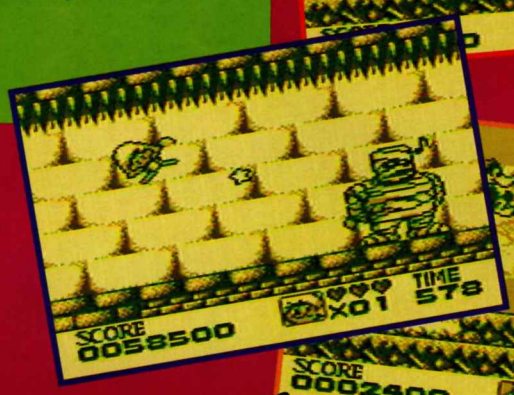
Ist das ein Wirbelwind? Nein, es ist der Tasmanische Teufel, der eine ganze Ladung von Taz Belohnungen für sich beansprucht und eine Menge Bonuspunkte ins Spiel bringt.

Die Geistermaus

Im Geisterhaus bewegt sich nichts, außer Speedy Gonzales, der liebenswerten Maus. Sammle den Käse und weiche den spukenden Geistern aus, wenn Du überleben willst.

Auf nach Westen

Biep, biep, die Jagd geht los, wenn Wile E. Coyote den Road Runner über die staubigen Wüstenstraßen verfolgt. Wile hat eine ganze Ladung von Tricks im Ärmel, also, renne weiter.



Paß auf Hase

Bugs will seine Freiheit und will aus dem Spukhaus ausbrechen. Die Geister wollen Bugs aber erschrecken, während er in dieser geisterhaften Absteige nach seiner Karrotte sucht.

Jeder Level ist wie ein Minispiel in sich und besitzt eine ganze Reihe von Zeichentrickstars und unterschiedlichen Spielarten, daß Du gar nicht falsch liegen kannst!

Is was Doc?

Laß Dich von den zahlreichen Levels und trickreichen Figuren, die Dir begegnen nicht einschüchtern. Das ist ein Zeichentrickhit, also genieße es und habe endlosen Spaß in der Gesellschaft Deiner Zeichentrickhelden. Wenn Du nicht schon ein Fan bist, dann wirst Du nach diesem spannenden Spiel sicher einer werden!

Bonus Level

Da wir vom Club Nintendo ein sehr hilfreicher Haufen sind, haben wir eine Karte zusammengestellt, die Du für das Spiel sicher gut brauchen kannst. Sie ist von Level 4, die Bonusstufe, in der der Tasmanische Teufel auftritt.

Sammle so viele Taz Belohnungen wie möglich und benutze den hohen Geschwindigkeitsdreh des Teufels, um durch Wände zu brechen. Dadurch kannst Du eine ganze Menge Bonuspunkte einsammeln.

SPIELTITEL	The Jetsons
HERSTELLER	Taito
GERÄT	Game Boy
STIL	Plattform
LEVELS	Sechs
SPIELER	Einer

GAME BOY

THE JETSONS
ROBOT PANIC

Panik herrscht in Spaceville, alle Roboter sind verrückt geworden und Chaos und Zerstörung entstehen überall! Nur der ungeschickte George Jetson, der Roboterexperte von Spacely Sprockets, kann sie in ihrer Zerstörungswut stoppen. Aber George ist nicht allein auf seiner Mission, seine Familie hilft ihm, doch irgendwie müssen sie sich durch die chaotische Umgebung der Roboter, die sie aufhalten wollen, zu George durchschlagen. Du mußt die Familienmitglieder über die plattformartigen Level führen, damit sie ihre speziellen Gegenstände bei George abliefern können, um ihm bei seiner Aufgabe zu helfen.

HIER IST DIE FAMILIE

Elroy - Georges Sohn

Stufe 1 - Space Ball Dome

Nachdem er im Space Ball Dome eingesperrt wurde, muß Elroy sich seinen Weg durch eine Vielzahl von verrückten Maschinen, instabilen Plattformen und Förderbändern kämpfen, um seinem Vater den magischen Space Ball zu übergeben.

Judy - Seine Tochter

Stufe 2 - Konzerthalle

Die Roboter haben die Hallensicherungen kurzgeschlossen, also muß Judy sich eigenartiger Beinarbeit bedienen, um den tödlichen Stacheln zu entgehen. Um Dir in diesem alarmierenden Zuschauerraum zu helfen, bekommst Du die neumodischsten magnetischen Stiefel und ein Jet Skateboard.

Jane - Seine schöne Frau

Stufe 3 - Einkaufszentrum

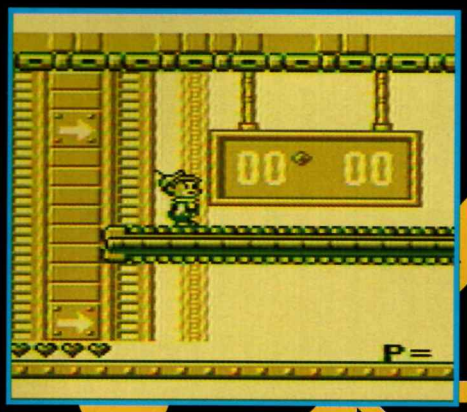
Heute gibt es keine Sonderangebote im Spaceville Einkaufszentrum; Droiden haben das Gebiet überfallen, also muß Jane ihr Jetpack verwenden, um aus dem sehr unsicheren Gebäude zu entkommen, bevor es ihr um die Ohren fliegt.

George - Unser Held

Stufe 4, 5, 6 - Cogswell Fabrik

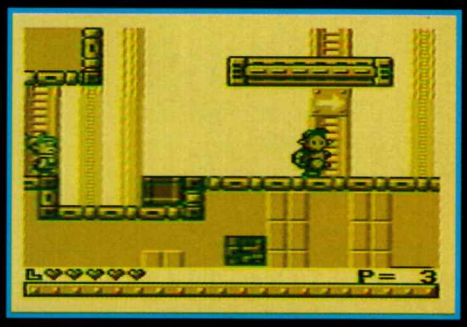
Als tapferer und furchtloser (nun, fast!) George, liegt es nun an Dir, das Superhirn hinter diesem ganzen hinterhältigen Plan zu finden, Cogswell. Der einzige Weg, um das zu tun, ist der Weg durch drei Levels seiner Fabrik, unter Verwendung der verschiedenen Gegenstände, die Deine Familie Dir geliefert hat. Dann mußt Du den Sender für die unheimlichen Signale ausschalten und gleichzeitig darauf achten, daß Du nicht von den tödlichen Maschinen und Vorrichtungen zerstört wirst.

SPEZIELLE GEGENSTÄNDE



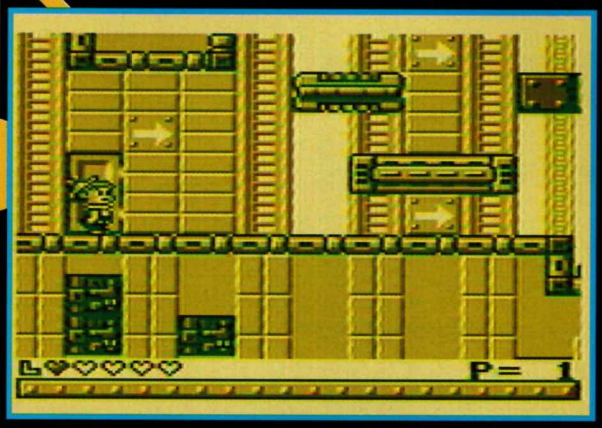
ELROYS SPACE BALL

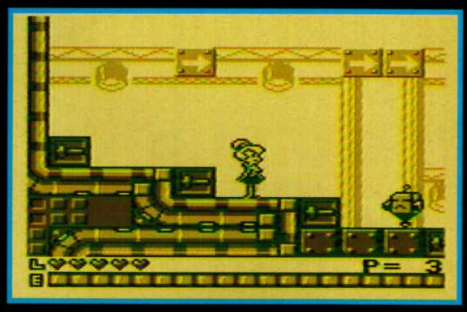
Er kann auf jeden Roboter geworfen werden, der in die Nähe kommt, um ihn auszuschalten. Der Ball kommt immer in die Hand des Verwenders zurück.



JUDYS MAGNETISCHE STIEFEL

Wenn sie aktiviert werden, kannst Du an der Decke gehen und alle Feinde und Gefahren auf dem Boden umgehen.





JANES JETPACK

Damit kannst Du auf dem Bildschirm herumfliegen und in unerreichbare Gebiete vordringen. Achte aber auf die Treibstoffanzeige!

KISTEN

Sie befinden sich auf allen Levels und haben zahlreiche Verwendungsmöglichkeiten:

Normal
Wirf sie auf Roboter, um diese auszuschalten.

Schlittern
Die Kisten mit der Schraube schlittern einige Male nach vor und zurück, bevor sie zerbrechen und die Roboter zerstören.

Bomber
Der Name sagt schon alles, denn sie explodieren, wenn sie in Kontakt mit einem anderen Gegenstand kommen.

SPIELTITEL	Robin Hood
HERSTELLER	Virgin
GERÄT	Game Boy
STIL	Abenteuer
LEVELS	Einundzwanzig
SPIELER	Einer

GAME BOY

Robin Hood

Prince of Thieves

Im Mittelalter begab sich König Richard Löwenherz mit seinen Kreuzzügen in den Kampf; England litt unter der Herrschaft des bösen Sheriffs von Nottingham. In diesem Spiel mordet er, stiehlt er und bedroht andere auf seinem Weg zur Macht unter Mithilfe von Mortianna und ihrer schwarzen Magie. Aber die Hilfe naht, in Form von Robin von Locksley, der nach den Kreuzzügen und langer Gefangenschaft in ein England zurückkehrt, das ein trauriger Schatten seines einst so gloreichen Selbst ist.

Die Prüfung für Robin Hood beginnt: Robin von Locksley wird in einem arabischen Kerker gefangen gehalten, nachdem sein Freund Peter Dubois erwischt worden ist. Du siehst, wie Peter verhört wird, Du handelst und beginnst ein Abenteuer, das Dich zu einer Legende in den Annalen der Geschichte machen wird. Das Spiel verfolgt Robins Schicksal in ähnlicher Weise, wie der Kinohit, der Theater rund um die Welt gefüllt hat. Jede Aufgabe beruht auf einem Teil der Geschichte, die im Film passiert und muß erfolgreich beendet werden, indem man Robins Geschicklichkeit im Kampf und Planen benutzt.

Die Kerker

Du mußt entkommen. Besiege den Wächter, finde den Schlüssel zur Zelle und gehe hinaus. Finde den geheimen Durchgang zu den Katakomben und kämpfe Dich an den Wächtern vorbei.

Die Mauer

Zurück in England will Robin nur noch nach Hause nach Locksley Castle. Mit seinem Freund Azeem an seiner Seite treffen sie den bösen Guy of Gisborne am Hadrian's Wall.

Locksley Castle

Robin kommt zurück in die Burg seiner Väter und findet sie in Ruinen vor. Sein Vater wurde ermordet. Nur Duncan, der blinde alte Diener hat überlebt. Du hast jetzt etwas zurückzuzahlen.

Schloß Dubois

Es ist an der Zeit Maid Marian zu treffen und das Versprechen zu erfüllen, das Du Peter vor seinem Tod gegeben hast. Die Korridore des Schlosses beinhalten viele Gegenstände und Geheimnisse, die Robin gut brauchen kann.

Es ist noch ein weiter Weg

Das ist nur der Anfang eines langen und spannenden Abenteuers für Robin. Er wird dem Sheriff von Nottingham von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen. Möge die Kraft von Locksley siegen.

Noah's ARK

SPIELTITEL	Noah's Ark
HERSTELLER	Konami
GERÄT	NES
STIL	Plattform
LEVELS	Sieben
SPIELER	Einer

NES

Als sich der Himmel öffnet und die flutartigen Regenfälle das Wasser immer schneller steigen lassen, haben Noah und seine Familie die Antwort. Noah beginnt eine Arche zu bauen, die auf dem Wasser schwimmt und groß genug ist, um zwei von jeder Kreatur der Erde aufzunehmen. Sein Hauptgedanke ist, daß sich die Natur nach der Flut normal weiterentwickeln kann. Diese Geschichte ist uns ja allen bekannt und Konami hat sie erfolgreich in dieses bunte und lustige Plattform Abenteuer umgesetzt.

RETTUNG DER ERDE

Bevor das Wasser steigt macht sich Noah auf den Weg zu den sieben Kontinenten Europa, Nordamerika, Südamerika, Afrika, Antarktis, Ozeanien und Asien. Jeder Kontinent repräsentiert einen Level, der in drei Abschnitte geteilt ist. Noahs Aufgabe ist es, die gefährdeten Tiere auf jedem Kontinent zu befreien. Sobald er den Wächter, der jeden Kontinent bewacht besiegt hat, können die Tiere mit Noah auf seine Arche kommen und zum nächsten Level und neuen Abenteuern segeln.

DIE MACHT VON NOAH

Du wirst ein bißchen erstaunt sein, wenn Du hörst, was der bärtige Noah alles kann, wenn es sein muß! Er hat einige ungewöhnliche Talente, die auf seiner Reise gut zu gebrauchen sind, wenn er die Tiere der Erde retten will. Wenn er einen Gegenstand aufsammelt, bekommt Noah einige spezielle Kräfte.

FISCHGRÄTEN

Wenn Du Fischgräten aufsammelst, kann Noah wie ein Fisch im Wasser schwimmen! Noah als Fisch ist kleiner, als der Noah an Land und kann sich deshalb in kleine Öffnungen zwängen, während die Gravitation fast keinen Ein fluß auf seine Bewegungen hat.

FEDERN

Feder geben Noah die Kraft zu fliegen und ihm wächst ein hübsches kleines Paar Flügel. Er kann höher springen und fällt langsamer als geflügeltes Wunder

STEINKOPF

Wenn er diesen aufhebt, wird Noah zu Stein. Er bewegt sich viel langsamer, aber er kann ungehindert über Stacheln marschieren.

IMMER ZWEI UND ZWEI

Dies ist ein tolles Plattformspiel mit biblischem Anstrich. Die Zukunft der Natur und der Schöpfung liegt in Deinen Händen, wenn Du die Arche füllst und in sonnigere Regionen segelst.

SPIELTITEL	Felix the Cat
HERSTELLER	Hudson Soft
GERÄT	NES
STIL	Plattform
LEVELS	Neun
SPIELER	Einer

NES

FELIX THE CAT

Felix, der weltberühmte Kater, ist bereit für fellversengende Action in diesem komischen Abenteuer. Dieser altbekannte Held kommt mit seiner magischen Tasche in der Hand und einer Menge Scharfsinn, um seine Aufgabe zu lösen. Der unglaublich lästige Professor hat das Unfassbare gemacht und Kitty entführt und irgendwo eingesperrt. Aber Du kannst Dir sicher sein, daß Felix alles in seiner Macht Stehende tut, um es diesem bösartigen alten Trottel zu zeigen.

Es ist gut, daß Katzen angeblich neun Leben haben, denn Du wirst sie alle brauchen. Dieses Spiel ist voll mit der unglaublichsten Plattform Action, die ein Kater je gesehen hat! Der Professor hat es so schwierig wie möglich für Felix gemacht, der eine ziemlich lange Reise vor sich hat. Tatsache ist, daß sein Endziel der Mond ist! Aber bevor er noch anfangen kann, sich über den Mondlevel Gedanken zu machen, muß er seinen Weg durch acht Level finden, die vor der großen Herausforderung liegen.

Hier ist ein kurzer Überblick auf einige der spannenden Abenteuer, die Felix erwarten.

Level 2: Die Pyramiden

Steige in den Felix Ballon und Du fliegst durch diesen Level über die Pyramiden von Ägypten. Der frisbee-werfende Kater muß sich hier gegen Minikanonen wehren, die auf ihn feuern.

Level 4: Der Ozean

Sowohl über, als auch unter der Oberfläche findest Du heraus, daß dies kein Tag am Strand ist. Verwende das Floß und das U-Boot, um Gulpo zu finden, der auf Dich wartet.

Level 6: Eiswasser

Die eisigen Küsten des Nordens sind kein Ort zum Baden. Felix braucht die selben Transportmittel, die er schon in Level 4 benutzt hat. Die Eisberge machen seine Reise aber sehr gefährlich.

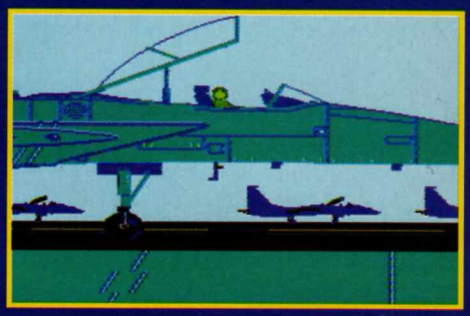
Level 8

Felix wird intergalaktisch und begibt sich in die Tiefen des Weltraums zu einer Konfrontation mit einem Schwarm von Asteroiden und Aliens. Felix Raumschiff ist hier lebenswichtig, wenn er sich aufmacht zum Mond, um Kitty wiederzufinden.

Das Spiel macht viel Spaß und vom Anfang bis zum Ende wird die Action nicht langweilig, was unserem pelzigen Kater auch gut gefällt. Seine magische Tasche ist sein dauernder Begleiter und aus ihr kommen einige wichtige und auch ziemlich eigenartige Transportmittel. Solange dieser Kater an dem Fall arbeitet, wird es sicher nie langweilig.

SPIELTITEL	F-15 Strike Eagle
HERSTELLER	Microprose
GERÄT	NES
STIL	Simulation
MISSIONS	Sieben
SPIELER	Einer

NES



Rase in einem Multimillionen teuren Flugzeug mit Überschallgeschwindigkeit vom Deck eines Flugzeugträgers. Du bist mit einem ganzen Arsenal an Raketen und über 900 Runden Maschinengewehr Munition ausgerüstet. Die Verteidigungsanlagen verschiedener Länder des Mittleren Ostens müssen vernichtet werden. Die explosiven Graphiken und sieben hoch-spannenden Missionen lassen Dich nicht im Zweifel darüber, daß da draußen ein großer Kampf tobt.

DIE MISSIONEN

LIBYEN 1986

Die Libyer haben terroristische Aktivitäten gegen empfindliche US Ziele unterstützt, deshalb hat der Präsident US Jets beauftragt, militärische Ziele an der libyschen Grenze anzugreifen. Für diese Mission werden leichte Ziele, wie Bunker, eine Luftbasis und eine Fabrik, angegeben.

H2/H3 ZONE

Auf dieser Mission mußt Du das saudische Gebiet überqueren, um den westlichen Irak zu erreichen. Der Auftrag lautet mobile Scud-Abschußbasen zu finden und zu zerstören, bevor sie US Ziele in Saudi Arabien angreifen können.

IRAK/KUWAIT

Die irakischen Kräfte bewegen sich weiter in kuwaitisches Territorium und Deine Mission ist es, sie zu eliminieren, dazu gehören auch irakische Flieger, die Du an der Grenze treffen könntest.

KARBULA

Während Deiner Mission gegen Bagdad entdeckst Du die Basis Karbula, wo Du die Versorgung unterbrechen mußt, indem Du die Brücke über den Euphrat zerstörst. Deine zweitrangige Mission ist es, die Herstellung von chemischen Waffen und Munition zu beenden, indem Du jegliche Fabriken, die Du entdeckst, vernichtest.

BASRA

Du mußt über Basra zurück zu Deiner Basis, um aufzutanken und neue Waffen zu bekommen. Aber sei vorsichtig, denn Du triffst wahrscheinlich auf irakische Kampfflieger, die vor den Amerikanern in den Iran fliehen. Du mußt kämpfen, aber achte darauf, daß Du genug Benzin hast, um nach Hause zu kommen.

SÜDKUWAIT

Ein weiterer Angriff auf Kuwait steht bevor und Du mußt die Kommando Bunker zerstören, während Du der feindlichen Artillerie ausweichst. Du mußt auch eine Ölraffinerie zerstören, die von den irakischen Bodentruppen kommandiert wird.

BAGDAD

Der Höhepunkt Deiner Mission ist ein nächtlicher Angriff auf die irakische Hauptstadt Bagdad. Mache Dich gefaßt auf jede Menge SAM Raketen, schwere Geschütze und Bodenangriffe, wenn Du versuchst die Ehrenmedaille zu gewinnen.

SPIELTITEL Sim City
HERSTELLER Nintendo
GERÄT Super Nintendo
STIL Strategie
SPIELER Einer

SNES

SIMCITY

Okay, Herr Bürgermeister, nun bist Du die treibende Kraft und das Gehirn dieser aufstrebenden neuen Stadt und Du bestimmst ihr Schicksal. Ist sie dazu bestimmt eine geschäftige Metropole zu werden, oder wird sie sich in eine Geisterstadt verwandeln? Alles liegt in Deinen Händen.. "Sim City" ist gesamt gesehen ziemlich riesig und verschafft Dir sicher Stunden voller Spannung und Spaß! Du bist der Bürgermeister einer neuen Stadt und mußt versuchen, eine blühende Stadt aus dem Nichts zu erschaffen, wo neue Industrien und der Handel wachsen können. Mit Deinem Budget mußt Du neue Wohngegenden, Industriezonen und Einkaufszentren schaffen. Du kontrollierst die Steuern, die Stadtplanung und die Finanzen der Stadt, aber laß Dir die Macht nicht zu Kopf steigen!

Die mächtige Hand

Als Bürgermeister kannst Du die Stadt aus dem Nichts aufbauen oder die Probleme einer bereits vorhandenen Stadt überprüfen und dann zu lösen versuchen. Egal, wie Du Dich entscheidest, Du wirst sicher herausfinden, wie schwer es ist, den menschlichen Fortschritt zu kontrollieren.

Ziegel und Mörtel

Wenn Du nicht planst, gibt es keinen Fortschritt, also ist hier ein Beispiel, wie Du in Sim City handeln kannst.

Entwicklungen

Wohnen, Industrie und Handel müssen Hand in Hand gehen, also mußt Du Gebiete schaffen, die sich gegeneinander ausgleichen. Industrie bedeutet Arbeitsplätze, aber die Arbeiter müssen auch irgendwo wohnen und natürlich auch einkaufen! Also, schaffe eine Umgebung, in der sich alle wohlfühlen.

Steuern

Deine Bürger müssen natürlich auch Steuern zahlen und Du mußt ihr Geld weise benutzen. Du wirst herausfinden, daß viele städtische Dienste Geld von Dir verlangen werden, wenn du z.B. das Transportwesen unterfinanzierst, werden die Straßen der Stadt schlechter. Aber, wenn Du die Steuern zu hoch ansetzt, geht die Bevölkerunszahl zurück. Versuche Dein Bestes, um ein gutes Mittelmaß zu finder.

Zonen

Wenn Du Deine Stadt aufbaust, achte auf die Konsequenzen Deines Handelns. Wenn Du ein Wohngebiet direkt neben einem Kraftwerk oder einer stark industrialisierten Zone anlegst, wirst Du Probleme mit verärgerten Bürgern und der Umweltverschmutzung bekommen.

Dienste

Jede zivilisierte Gemeinschaft braucht angebrachte Annehmlichkeiten. Eine Polizeitruppe hält das Verbrechen in Grenzen und Schulen bilden die junge Generation aus, die ja die Zukunft ist. Vergiß nicht die Freizeit und das Vergnügen, immer nur Arbeiten und keinen Spaß...?

Bevölkerung

Was wäre eine Stadt ohne Bürger? Deine Bevölkerung ist einer der wichtigsten Faktoren im Spiel und ihre Anzahl zeigt Deinen Status, z.B. Dorf, Kleinstadt, Stadt oder Metropole. Höre immer auf die Stimme des Volkes und versuche ihnen zu geben, was sie verlangen.

Chaos in der Stadt

Wenn Du Deine kontrollierenden Kräfte wirklich testen möchtest, gibt es in diesem Spiel eine interessante Möglichkeit, die Dir realistisch zeigen kann, wie gut Du im Krisenfall reagierst – Katastrophen! Du kannst eine Katastrophe herbeiführen, die großen Schaden in der Stadt anrichtet und Dich zwingt alles wieder aufzubauen. Die sieben Katastrophen, die Du auswählen kannst, reichen von Feuer, Überschwemmungen, einem Erdbeben, einem Flugzeugabsturz, einem nuklearen Zwischenfall, einem Tornado bis zu einer Begegnung mit einem riesigen Bowser. Ja, der Bekannte von Super Mario stampft durch die Stadt und hinterläßt eine Spur der Zerstörung hinter sich. Du mußt Deine geliebte Stadt in ihrer früheren Schönheit wiederherstellen, aber das wird nicht einfach sein.

SIM CITY STATUS

Während Deine Stadt in Größe und Bevölkerungszahl wächst, kommen neue Elemente ins Spiel. Wenn die Bevölkerung eine bestimmte Anzahl erreicht, bekommst Du Geschenke, die Deine Metropole verschönern und vielleicht einen lang ersehnten Wunsch erfüllen. Zoos, Bibliotheken, Bahnhöfe oder Vergnügungsparks bringen Vorteile, die Deinen Status und vielleicht auch Dein Budget verbessern. Sobald sich Deine Stadt gut entwickelt hat, könntest Du überlegen, ob Du nicht einen Flugplatz oder einen Hafen baust, um den Handel anzukurbeln und die Produktion zu steigern. Egal, welchen Status Du hast, Du solltest nie die Wichtigkeit von Expansion oder Spekulation unterschätzen!

Dieses Spiel ist die unglaublichste Simulation, die man sich vorstellen kann. Alles daran garantiert für gute Unterhaltung. Deine Stadt braucht immer Aufmerksamkeit und Pflege, deshalb kannst Du mit der Speicherfunktion immer wieder ins Spiel zurückkehren und jederzeit in die Rolle des Bürgermeisters schlüpfen!

DAS WACHSTUM PLANEN

1 Die Bank hilft benachbarten Handelszonen bei der Entwicklung.

2 Der Seehafen hilft dem Handelswachstum, kann aber Umweltverschmutzung hervorrufen.

3 Plaziere die größten Umweltverschmutzer so nahe wie möglich an den Rand der Karte, dadurch beeinflußen Sie die angrenzenden Zonen nicht so stark.

4 Die Lupe ermöglicht es Dir, den Entwicklungsstand Deiner Stadt zu überprüfen. Wenn es einigen Zonen nicht so gut geht, versuche an dieser Stelle eine unterschiedliche Zone einzurichten, oder plaziere ein Geschenk wie z.B. eine Bibliothek, die Wohngebiete verbessert.

5 Baue den Flugplatz an der Kante des Bildschirms oder nahe am Wasser, dadurch reduzierst Du die Verschmutzung und die Absturzgefahr.

6 Wenn Du den Stadtpark, einen Brunnen oder eine Windmühle in der Nähe von Geschäften planst, fördert das den Handel.

7 Sei umweltfreundlich und plaziere Parklandschaften neben großen Straßen und Industriezonen, um die Luftverschmutzung zu vermindern und den Wert der angrenzenden Gebiete zu verbessern.

8 Stadien ziehen große Menschenmengen an, sie verhelfen Wohngebieten zu schnellem Wachstum.

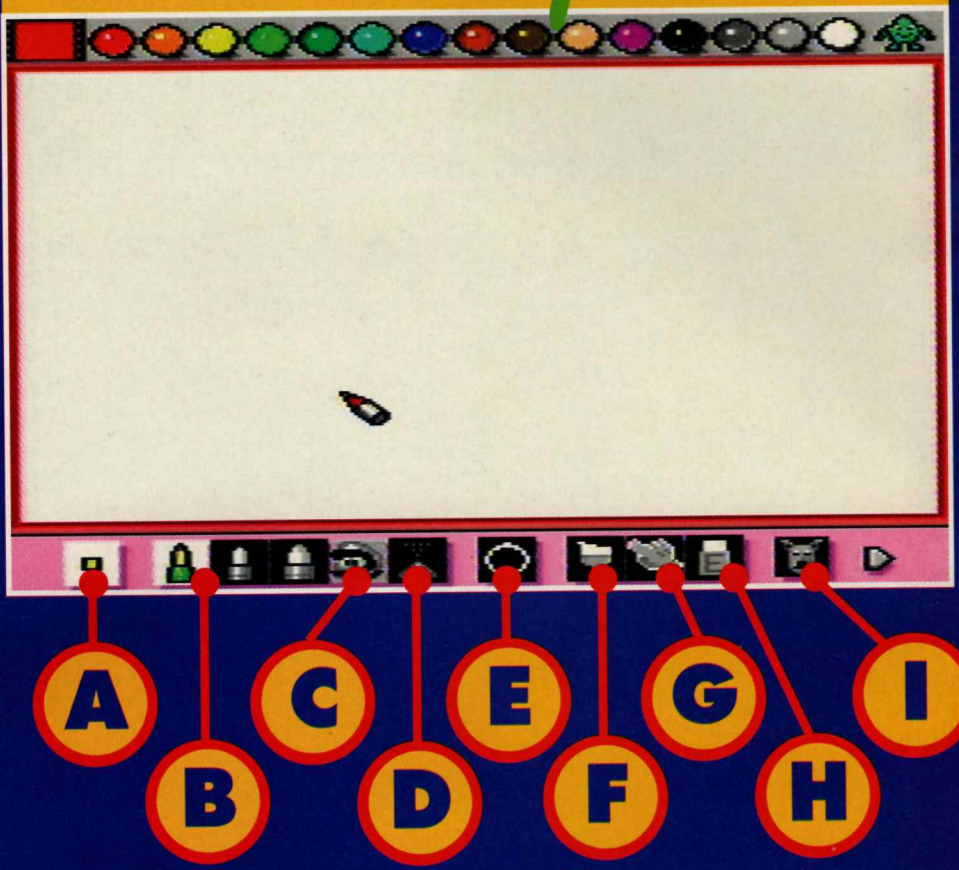
9 Wähle eine Landform mit so wenig Wasser wie möglich.

10 Straßen verursachen Umweltverschmutzung und Staus. Auch wenn sie teurer zu sein scheinen, solltest Du lieber von Anfang an öffentliche Verkehrsmittel einplanen.

SPIELTITEL	Super Mario Paint
HERSTELLER	Nintendo
GERÄT	Super Nintendo
STIL	Kunst/Kreativität
LEVELS	N/A
SPIELER	Einer

SNES

MARIO paint



Schnapp Dir Deine Palette und Pinsel, sammle Deine künstlerischen Talente und schaffe Deine eigenen Meisterwerke auf der Leinwand. Du kannst so kreativ sein, wie Du willst, immer und immer wieder, mit diesem tollen Titel, der dem SNES eine ganz neue Dimension verleiht. Du wirst stundenlanges Vergnügen finden in diesem kompletten und bunten Kunstpaket.

MIT EIN BIßCHEN PHANTASIE

Laß Deiner Phantasie freien Lauf und schaffe vielleicht ein genau detailliertes Bild oder einen kurzen Zeichentrickfilm, was immer Dir einfällt!

TOLLE MOUSE

"Mario Paint" zeigt zum ersten Mal die SNES Mouse. Dieses neue und ziemlich schnelle Gerät ermöglicht Dir komplette Kontrolle und läßt Dich alle Deine Ideen besser ausdrücken. Die Mouse läßt Dich viel realistischere Zeichnungen und Gemälde machen.

EINE SICHERE HAND

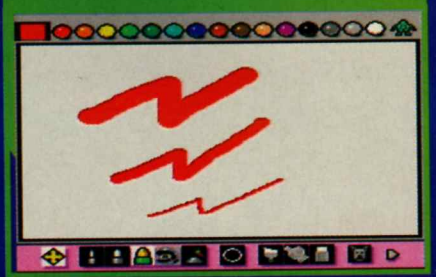
Um alles, was Mario Paint zu bieten hat zu verwenden, solltest Du Dich mit allen der zahlreichen Optionen vertraut machen. Laß uns kurz die Pinselstriche durchgehen.

A ROTIEREN/ UMDREHEN

Drehe, rotiere und ändere Deine Kreationen so wie es Dein Herz begehrt.

B PINSEL: KLEIN, MITTEL UND GROß

Diese Pinsel haben unterschiedliche Spitzen. Toll zum Zeichnen und Umranden.



C FIGURENSTEMPEL

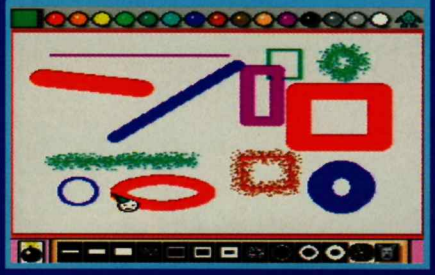
Klicke Marios Gesicht an und Du bekommst Zugang zu einer ganzen Reihe von verschiedenen Figuren und Dingen, die Du in Deinen Bildern verwenden kannst.

D AIRBRUSH

Dies ist Deine Airbrush, die toll ist zum Schattieren und abgestuften Einfärben.

E Damit kannst Du Kreise und Ovale in jeder gewünschten Größe zeichnen.

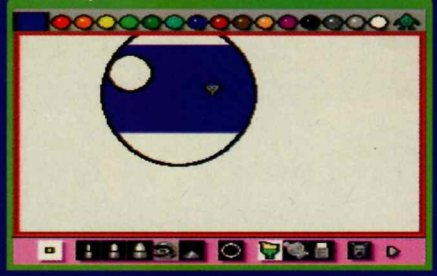
KREISZEICHEN



F

FÜLLPINSEL

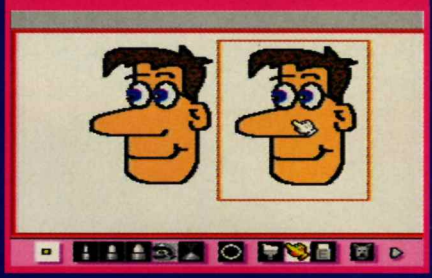
Fülle große Flächen mit Farbe, indem Du diesen Füllpinsel verwendest, der Dir viel Zeit spart.



G

KOPIEREN

Dadurch kannst Du Teile Deiner Zeichnung über die Seite bewegen und sie an jeder gewünschten Stelle plazieren.



TEXTSTEMPEL

Die Alphabete und Schriftarten lassen Dich Deine Kreationen mit Titeln oder Texten verschönern.

SICHERN/LADEN

Sichere Deine künstlerischen Leistungen und Zeichungen, damit alle sie sehen können.

HINTERGRUNDMUSIK

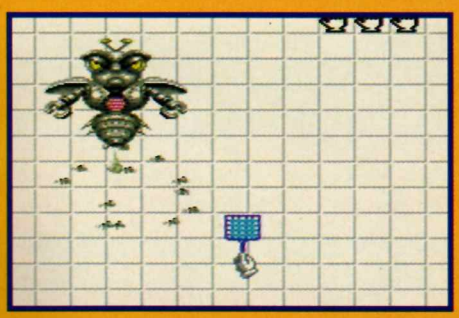
Ändere die Hintergrundmusik, wenn sie Dich nicht inspiriert!

MOUSE GESCHWINDIGKEIT

Ändere die Mouse Geschwindigkeit, wenn Du immer geschickter wirst.

RAHMEN

Lösche alles außer Deinem Gemälde vom Bildschirm, um es in voller Schönheit zu sehen.



FLIEGENANGRIFF

Eine Pause gefällig? Dann ist es Zeit Deine künstlerische Ader aufzufrischen.

Das Spiel besteht aus drei Hauptgebieten: Zeichnen, Animation und Musik komponieren. Jedes bietet eine andere Herausforderung, aber alle sind faszinierend.

ZEICHNEN

Es sind Dir keine anderen Grenzen gesetzt, als der Rand des Bildschirms. Du kannst zeichnen, Dir Bilder mit zahlreichen Details ausdenken und nach Herzenslust malen.

ANIMATION

Schaffe einen kleinen bewegten Zeichentrickfilm, indem Du zuerst eine Szene zeichnest und diese dann geringfügig änderst, um ihr Leben zu geben. Du kannst vier, sechs oder neun verschiedene Bilder für Deinen kleinen Spielfilm machen, also denke über das Prinzip der Action in Bilderfolgen nach.

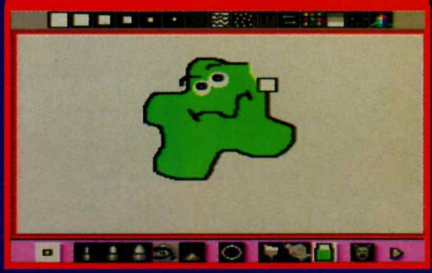
MUSIK KOMPONIEREN

Entwirf Deine eigenen Melodien, um Deinen anderen Kreationen einen guten Hintergrund zu bieten. Komponiere ein kurzes Stück, um Deine Animation zu begleiten oder probiere nur ein bißchen mit den unterschiedlichen Sounds, die Dir zur Verfügung stehen, herum.

H

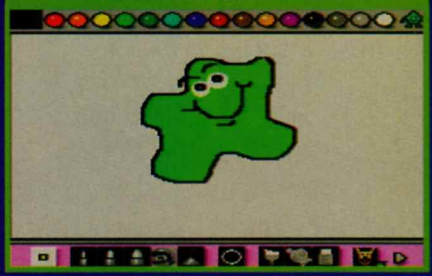
RADIERER

Ohne die wärst Du verloren. Der Radierer ermöglicht Dir Fehler auf acht verschiedene Arten zu löschen.



I Dieser hilfreiche Hund macht Deine letzte Aktion ungeschehen, falls Du Fehler machen solltest!

UNDO-HUND



KUNST, NICHT ACTION

Der Akzent in diesem Spiel liegt sehr viel auf Kreativität und obwohl es keine plündernden Aliens und trickreiche Plattformaction gibt, sind wir sicher, daß Du von den vielen Aspekten dieses Spiels begeistert sein wirst. Wenn Du die schrecklichen Aliens so sehr vermißt, könntest Du ja eines zeichnen!

SPIELTITEL	Super Double Dragon
HERSTELLER	Tradewest
GERÄT	Super Nintendo
STIL	Kampf
MISSIONS	Sieben
SPIELER	Zwei

SNES

Super DOUBL

Action mit hohen Kicks und zahlreichen Schlägen sind sicher, in den packenden Konfrontationen, die Billy und Jimmy Lee durch ihre Kampfkünste zum ersten Mal auf das SNES bringen. Das ist die Fortsetzung ihres unglaublichen Erfolges und ihrer Beliebtheit auf dem NES und dem Game Boy.

BILLY UND JIMMY

Diese Brüder sind beide zähe und gemeine Kampfmaschinen und bilden oft ein unschlagbares Team. Sie hatten einige Monate frei seit Double Dragon III, aber jetzt sind sie wieder da und suchen nach Action, so wie üblich. Sie haben aber keine Probleme, sich in große Schwierigkeiten zu bringen!

Diesmal haben sie eine ganze Reihe von Bewegungen zur Verfügung, die sie gut durch ihre zahlreichen Kämpfe bringen wird...

- Halte den Arm Deines Feindes, dann schlage ihm den Ellbogen ins Gesicht!
- An den Haaren ziehen ist nicht unbedingt erlaubt, aber ins Gesicht schlagen ist es.
- Es gibt kein Halten, die Knie ins Gesicht Bewegung ist sehr effektiv!
- Wirf Deine Gegner von den Füßen, mit dem spektakulären Hochkick an den Kopf.

Mit diesen und anderen Bewegungen bist Du auf jeden Fall gut ausgerüstet, um Dich der Bösewichte anzunehmen, die sich auf den schmutzigen Straßen der Stadt herumtreiben. Einige von ihnen sind mit Waffen ausgestattet. Du kannst ihnen aber mit Deinen Händen großen Schaden zufügen.

Messer - Wenn Du ein Messer erwischst, kannst Du es hinterhältig auf einen Feind werfen.
Bumerang - Der Bumerang kann Deinen Feinden einen bösen Stoß auf den Kopf versetzen und kommt natürlich zurück!
Nunchakus - Diese hölzernen Stäbe sind eine extrem effektive Waffe. Wirble sie drohend auf Deine Feinde.

LEVELS 1&2

START

End Level 1

Die erste Mission bringt Dich ins Casino. Kämpfe Dich bis zum Lift durch und fahre hinauf, um den Boß der Stufe, Steve, zu treffen.

Level 2

Beginne in der Halle des Flughafens und mache Dich auf den Hier triffst Du Jackson, besiege ihn und Du bist auf dem Weg na

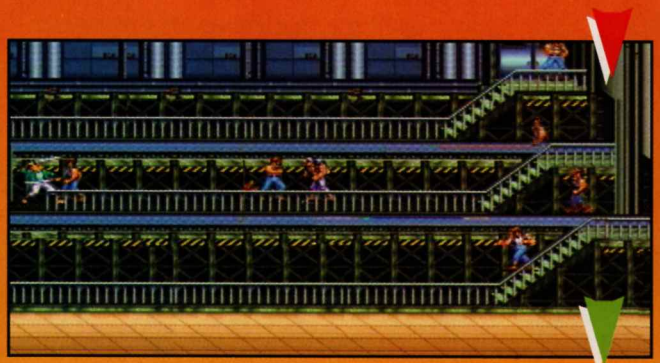
E DRAGON

Faß - Hebe das Faß über Deinen Kopf und dann schleudere es auf Deine Feinde. Jeder, der in den Weg kommt, wird niedergemäht.
Feuerbombe - Dieses explosive Ding erlaubt es Dir, einige Feinde gleichzeitig loszuwerden, wenn Dein Timing richtig ist.
Konbo Stock - Mit einigen gut getimten Schlägen dieses netten Stocks geht allerhand weiter!

Die Arbeit eines Kämpfers ist nie zu Ende und Billy und Jimmy können erwarten, daß sie lange Zeit zu tun haben werden!

Die Feinde kommen in ganzen Scharen und sehr schnell. Einige sind extrem flink mit ihren Fäusten, andere sind einfach so stark, daß sie Dich in Grund und Boden rammen. Sei sehr vorsichtig mit Feinden, die bewaffnet sind. Einige haben die lästige Angewohnheit, Samuraischwerter in Deine Richtung zu schwenken, während andere Dich sprengen, Dich niederschlagen, Dich umwerfen und Dich auf alle anderen unangenehmen Arten behandeln.

Als Einzelspieler kontrollierst Du Jimmy durch den Kampf, aber Du mußt einfach den Zwei-Spieler Modus ausprobieren. Schnappe Dir einen Freund (sei nicht zu grob!) und kämpft dann gemeinsam gegen die Gewalt auf den Straßen der Stadt und gegen die Banden und Bösewichte, die sie bewohnen.



g nach unten auf die Startbahn.
Chinatown, dem dritten Level.

THE MAGICAL QUEST
Starring Mickey Mouse

Die bezaubernden Züge eines Disney Klassikers scheinen durch in "Magical Quest", einem Titel, der eine fesselnde Mischung aus tollem Spielspaß und guter visueller Präsentation bietet.

Vom Beginn an wirst Du vom typischen Disney Charme gefangengenommen und während Du weiterkommst wird Dir klar, daß dieses zauberhafte Spiel immer besser wird.

Mickey hat in diesem tollen neuen Spiel die Möglichkeit verschiedene Verkleidungen auszuprobieren. Er kann ein schlauchschwingender Feuerwehrmann, ein faszinierender Magier oder sogar ein Bergsteiger werden.

Mit dem Kostüm des Feuerwehrmannes kann Mickey mit seinem Schlauch Flammen löschen und Blöcke zerstören. Diese Verkleidung kommt aber erst richtig zur Geltung, wenn man Wächter angreift. Mickey steht auch ein Seil mit Haken zur Verfügung, mit dem er schwindelerregende Höhen erreicht. Als Bergsteiger sind Kanten und hohe Stellen in Reichweite und auch die Power um Wächter anzugreifen ist groß. Schließlich kann Mickey auch zauberhafte Kräfte erlangen, wenn er das Kostüm des Magiers trägt. Fliegende Teppiche stehen unter seinem Kommando und aus seinen Fingern rasen Energieblitze.

Die Geschichte hält auf jeden Fall, was der Titel verspricht: Mickey wird in ein bizarres Land gelockt, in dem er nach Goofy und Pluto sucht. Pluto wird vom bösen Emperor Pete gefangen gehalten und Mickeys Aufgabe ist es, ihn zu befreien.

Dieser Abenteuertitel ist einer der buntesten, lustigsten und spannendsten, die wir jemals gesehen haben! Unglaubliche Graphiken und sensationeller Spielspaß sorgen für diesen Spitzenplatz.

Jede Facette des SNES wurde für "Magical Quest" herangezogen, um dieses Spiel zu einem Klassiker zu machen. Sogar der Soundtrack, der aus zahlreichen stimmungsvollen Melodien besteht ist unglaublich und wird Dich während des Spiels zum Mitgehen anregen.

© Disney

PILOTWINGS

Los gehts, in diesem Luftabenteuer, das Deine Geschicklichkeit und Deinen Mut in großer Höhe testen wird. Du brauchst gute Koordination, Nerven aus Stahl und einen guten Kopf für Höhen, wenn Du alles aus der Vogelperspektive beobachtest!

"Pilotwings" bringt Dich in die Wolken in einer Reihe von Flugschultests, die Dir ein gründliches Verständnis für die Luftfahrt vermitteln, auf Deinem Weg zur Pilotenlizenz.

Es gibt auch viel Abwechslung, Du kannst die Kontrolle über ein leichtes Flugzeug übernehmen, das Du irgendwann auch landen mußt! Du mußt auch in die Atmosphäre springen, nur mit einem Fallschirm, um Deinen Seelenfrieden zu retten. Der Raketengürtel ist voller großer Power, aber ein gefährliches Transportmittel! Du kannst auch Deine Flügel spannen und mit dem Hängegleiter losdüsen, oder Dich mit der Funktion und dem Flugmuster eines Hubschraubers beschäftigen!

Alle Disziplinen erfordern Deine gesamte Aufmerksamkeit, sonst wirst Du es nicht zurück zur Flugschule schaffen, um Deinen Bericht abzugeben!

SNES Vorschau

Exhaust Heat

Der ohrenbetäubende Lärm der Maschinen wird fieberhaft! Die Ampel schaltet schnell auf rot und alle Autos in der Startaufstellung rasen in einen Kampf um Positonen vor der ersten entscheidenden Kurve. Steige auf das Gaspedal und los geht es ins Rennen und die aufregende Welt der Formel 1.

Diese Rennaction ist echt toll, mit einem ganzen Circuit aller Weltklasse Grand Prix Strecken, auf die Du Dich stürzen kannst. Die unglaubliche Hochgeschwindigkeits-Fahraction bringt Dich in einen Kampf um den Weltmeistertitel.

Die Formel 1 ist ein Sport, der große Geldmengen verschlingt, um ihn am Leben zu erhalten. Also, wenn Du ein Rennen beendet hast, bekommst Du Geld, je nachdem auf welcher Position Du durchs Ziel gegangen bist. Du kannst dieses hart verdiente Geld ausgeben, um Dein Fahrzeug zu verbessern; Dein Ziel sollte es sein, ein gut ausbalanciertes, aerodynamisches und unheimlich schnelles Auto zu bekommen, damit Du auf der Strecke auch die nötige Beachtung findest.

Dieses Spiel wird Deinen Mut und Deine Risikofreude auf den schönsten Rennstrecken der Welt bis an die Grenze beanspruchen. Es mag ja hart und herausfordernd sein, aber Du kannst nicht leugnen, daß die Du Deinen Spaß daran hast.

SNES Vorschau

Parodius

Der Himmel lebt und summt vor Aktivität, als unglaubliche und scheinbar harmlose Kreaturen sich zusammenschließen, um Dir ein tolles Geschicklichkeitsspiel zu bringen. Katzengesichtige Schiffe, gigantische Wellensittiche und enorme Go-Go Tänzerinnen schaffen ein buntes Treiben, in dem Du Deinen Spaß haben wirst!

Dieses Spiel besitzt das Format des Scrollens nach rechts, einige originelle Ideen, Tonnen von Waffen und unorthodoxe Figuren, die alles zusammengepackt zu einer großen Herausforderung werden, die sich mit R-Type und Gradius vergleichen läßt.

Das Spiel ist total einzigartig und vollgestopft mit den spannendsten Levels und unwahrscheinlichsten Feinden. Wenn das nicht zu einem Deiner Lieblingsspiele wird und Dir ein großes Lächeln aufs Gesicht zaubert, wissen wir auch nicht mehr weiter!

TKO BOXING

Die Menge ist auf den Beinen. Du bist benommen und verwirrt nach einem schrecklichen Kampf, der jedes Gramm Stärke und Stamina aus Dir geschlagen hat. Aber zu Deinen Füßen liegt ein ausgestreckter Boxer, der nicht bei Bewußtsein zu sein scheint. Das kann nur eines heißen, Du hast gewonnen! Der TKO Gürtel ist Dir sicher, während Dich die jubelnde Menge auf den Schultern trägt.

Ruhm ist nicht alles und jeder Boxer muß viel Zeit und Energie in seine Technik und körperliche Stärke stecken, um sicherzugehen, daß er gut kämpfen kann. TKO ist da keine Ausnahme und Dein Trainer nimmt Dich immer härter heran, während Du in der Weltrangliste nach oben steigst.

Jeder Kampf bringt Dich einen Schritt näher an Deinen Traum Weltmeister zu werden und wenn Du nicht kämpfst, gehst Du in die Turnhalle, um Dich weiter zu verbessern. Es ist ein langer und harter Weg bis zu diesem Gürtel, aber die Belohnung macht das alles wieder wett!

TKO BOXING

PRINCE OF PERSIA

In diesem echt erstaunlichen Klassiker für das Super NES mußt Du Deine Gehirnzellen und auch Deine Reaktionsfähigkeit aufs Äußerste spannen.

Der Prinz denkt in der ruhigen Atmosphäre des Palastgartens an seine schöne Zukunft mit der Prinzessin. Aber ihr Frieden wird durch das gewaltsame Eindringen eine Bande von Entführern gestört. Die Prinzessin wird in einem Palastturm gefangen gehalten, während man den Prinzen in den Kerker des Palastes geworfen hat. Ihr Schicksal stürzt das Land in großen Aufruhr...

EINE HARTE NUß ZU KNACKEN

Dieses strategische Abenteuer beinhaltet eines der schwierigsten Spielprinzipe, die es zur Zeit gibt: mit guten geistigen Fähigkeiten und Fingerfertigkeit mußt Du den Prinzen durch ein Netz labyrinthartiger unterirdischer Durchgänge führen, um seine Flucht durchzuführen. Diese Katakomben sind aber voller lauernder Gefahren. Sie bestehen aus gefahrvollen Fallen, wie einstürzenden Böden, die unter Deinen Füßen wegbröckeln und tödlichen Stacheln, die darauf warten, Dich zu durchbohren. Wächter, die an strategischen Punkten des Spiels postiert sind haben Krummsäbel, mit denen sie Dich zerstückeln können!

EIN JUWEL DER KRONE

"Prince Of Persia" hat große Qualitäten als strategisches Abenteuer mit spannenden und herausfordernden Szenen, die auch den größten Fan an seine Grenzen bringen. Die 20 Level sind voller Spielspaß und können zur Sucht führen. Die Umsetzung auf das SNES hat dem Spiel den letzten Pfiff gegeben, den es schon immer verdient.

Road RUNNER

Mit Messer und Gabel bewaffnet ist Wile E. Coyote wieder einmal auf der Spur des Road Runners, in diesem lustigen Zeichentrick Abenteuer. Du kommst durch die Höhen und Tiefen von Death Valley in einem rasenden Jagdspiel, das Dir lange in Erinnerung bleiben wird.

Die Action ist schnell, wenn der entschlossene und einfallsreiche Coyote hinter Dir her ist. In der Hitze der Wüste wird die Sache dann schön langsam brenzlig, denn Wile E. Coyote benutzt alle ACME Produkte für seine teuflischen Versuche ein Mittagessen zu fangen.

Der schnellfüßige Road Runner macht einen kleinen Spaziergang im Tal und der Coyote brütet über seinen Plänen. Den Road Runner zu kontrollieren ist eine große Aufgabe, er muß sich seinen Weg durch die Landschaft kämpfen, Flaggen, die über den ganzen Level verstreut sind, hissen und nach energiespendenden Häufen mit Vogelfutter suchen. Der Coyote ist knapp hinter ihm und versucht alle seine genialen Erfindungen und Verkleidungen auszuprobieren, angefangen von einem Heißluftballon, auf dem eine Stange TNT brennt, bis zum fliegenden Bat-Coyoten.

Es ist schnell, es ist spannend und am wichtigsten, es ist lustig. Sie haben den Zeichentrickfilm gut umgesetzt und ein komisches Spektakel erfunden, in dem die Action nie langsamer wird und Dich bis an Deine Grenzen drückt!

SNES Vorschau

AXELAY

Die Zukunft der Welt und der Menschen sieht sehr schwarz aus, als die unbekannten Aliens sich dem kriegszerissenen und heruntergekommenen Planeten nähern. Deine Verteidigungskräfte sind durch den andauernden Kampf gegen den Feind geschrumpft und die Aliens werden zur echten Bedrohung für die Welt, die sie für sich selbst beanspruchen wollen.

Deine letzte Chance liegt in Axelay, dem letzten übrigen Schiff der Illis Flotte, auf dem nun alle Hoffnungen ruhen. Aber die Aussichten für Axelay stehen schlecht, als das Schiff startet, um sich einem geschickten und bösartigen Feind zu stellen.

Sechs Level voller toller Schußaction warten auf Dich, wenn Du diese große Verantwortung auf Dich nimmst. Du mußt über fremde Himmel reisen und Dich gegen futuristische Schiffe und Roboterkreaturen mit unglaublicher Power wehren. Kämpfe Dir Deinen Weg durch die Armadas feindlicher Schiffe und stelle Dich den abstoßenden Wächtern.

Graphisch gesehen ist dieses Spiel absolut erstaunlich, mit tollen 3-D Effekten und einem passenden Soundtrack. Wenn Du Dich auf den Start vorbereitest, mache Dich auf eine spannende und neuartige Schußaction gefaßt.

POPULOUS

Alles, was Du siehst gehört Dir, denn Du bist der allmächtige Gott von Populous! Deine Macht reicht in jede Ecke des Spiels und in Deiner unendlichen Weisheit mußt Du versuchen eine Umgebung zu erschaffen, in der Deine Bevölkerung leben und sich vermehren kann. Die Größe Deiner ergebenen Anhänger ist der Schlüssel zum Erfolg.

Damit die Anzahl steigt, brauchen sie ein Dach über dem Kopf, deshalb mußt Du Gebiete schaffen, in denen sie bauen können. Wenn sie entsprechend untergebracht sind, wird die Bevölkerung ansteigen.

Natürlich sind Deine Kräfte unterschiedlich und Du mußt sie gut einsetzen. Als Gott wirst Du von Deinen Handlungen direkt betroffen: nur wenn Deine Leute zufrieden sind, verehren sie Dich weiter. Dadurch gewinnst Du noch größere Macht. Als übermenschliches Wesen befinden sich auf Deiner Liste der Wunder Überflutungen, Erdbeben und totale Zerstörung, wenn Du es wünscht. Das ist der Stoff aus dem sie Stürme sind! Deine Anbeter ziehen auf Deinen Wunsch in neue Siedlungen und, wenn nötig, stellen sie sich auch Feinden. Diese Kämpfe können beobachtet werden und langsam wird die Zahl der Feinde sich verkleinern - wenn Du gewinnst!

"Populous" ist ein süchtig machendes Spiel, das es Dir erlaubt die Kräfte eines Allmächtigen zu genießen!

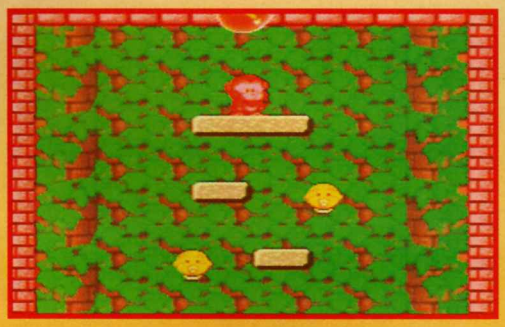
SNES Vorschau

SPANKY'S QUEST

Spanky der Affe ist bereit der größte Held von Mopoland zu werden. Die böse Morticia aus der Welt der Dunkelheit hat Spankys Frieden zerstört und sein Picknick unterbrochen. Er findet sich in einem der Türme, die Morticia geschaffen hat, gefangen und wird herausgefordert, seinen Weg durch die Welt der Dunkelheit zu suchen, um in Morticias eigenem Turm um seine Freiheit zu kämpfen.

Dieses Spiel sieht wirklich nett aus, aber der Spielspaß ist unheimlich. Es gibt jede Menge Levels und wir meinen wirklich Mengen! Spanky stellt sich auf seiner Reise durch die Welt der Dunkelheit einer ganzen Armee von fruchtigen Figuren, so wie Leman, Orangey und Bananana.

Spanky hat eine einzigartige Möglichkeit, um mit seinen Feinden fertig zu werden, denn er köpfelt einen Ball, bevor er ihn auf die Feinde losläßt. Das ist kein Affentheater, Du bildest ein Team mit Spanky und führst ihn durch die Dunkle Welt und in die Freiheit.

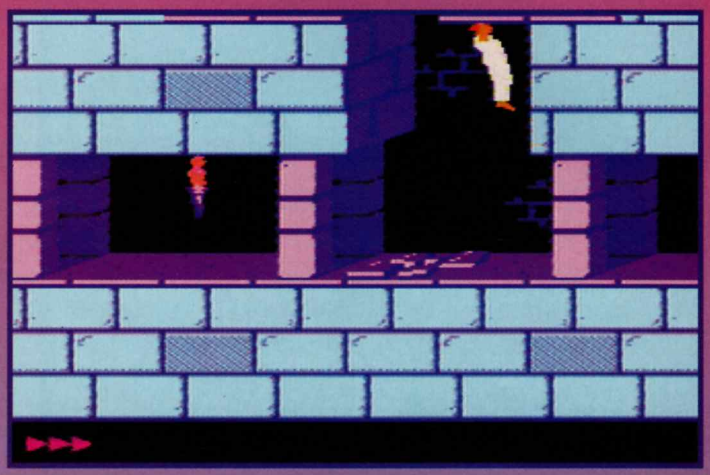


NES Vorschau

PRINCE of Persia

Dieser visuell erstaunliche Titel kombiniert eine faszinierende Mischung aus Strategie und Abenteuer mit dem Hintergrund des mystischen alten Orients.

Fallen, Stacheln, versteckte Durchgänge, die Gefahren stapeln sich, wenn Du durch ein Netzwerk von labyrinthartigen Gängen marschierst!



Du mußt Dich der Bedrohung durch säbelschwingende Soldaten, giftige Tränke und tödliche Messer stellen, um die Liebe Deines Lebens vor dem bösartigen Sultan Jaffar zu retten. Aber es ist nicht so einfach, wie es sich anhört: Du wirst in den tiefsten Kerker des Palastes geworfen und hast nur eine Stunde, bevor der Sultan Deine Freundin heiratet und alles verloren ist.

Die Animation ist von einer realitischen Qualität, wie man sie noch selten auf dem NES gesehen hat. Die Kontrolle über die Figur ist unglaublich, mit seiner authentischen Fähigkeit kann er über große Löcher springen, Wände erklettern, kriechen und sich sogar mit den Fingerspitzen in Gruben hinunterlassen. Unheimliche arabische Melodien begleiten dieses säbelschwingende, Tränke schluckende Abenteuer mit großem Effekt. Wirst Du Dein Leben als Sklave verbringen, oder erfüllt sich Dein Geburtsrecht und wirst Du der Prince of Persia?

WWF
STEEL CAGE CHALLENGE

Die Kraftwerke der World Wrestling Federation sind auf spektakuläre Art wieder in den Ring gestiegen. Die "Steel Cage Challenge" kommt mit allen Stars der WWF und tollen Kämpfen auf das NES !

WWF II ist ein echtes Schwergewichtsspiel, das Dich in die Arena des World Wrestling versetzt. Hulk Hogan, The Undertaker, Sid Justice und alle Deine anderen Lieblinge sind auch wieder mit dabei. Du kannst Mann gegen Mann oder im Tag Team kämpfen. In beiden Wettkämpfen kannst Du eine Meisterschaft gewinnen, wenn Du glaubst, daß Du mit den Gemeinheiten Deiner Gegner fertig werden kannst!

Was aber diesen Titel zu so einem tollen Nachfolgerspiel macht ist, daß der Steel Cage dazugenommen wurde. Das bringt eine völlig neue Dimension ins Wrestling: Du versuchst Deinen Gegner hilflos auf den Boden zu bringen, während Du die Wände des Käfigs erkletterst, um den Sieg für Dich zu beanspruchen.

Harte und sehr schnelle WWF Action wird mit diesem tollen Wrestlingspiel zum Leben erweckt und Du kannst dabei diese schrecklichen Helden des Rings in den Griff bekommen.

LITTLE SAMSON

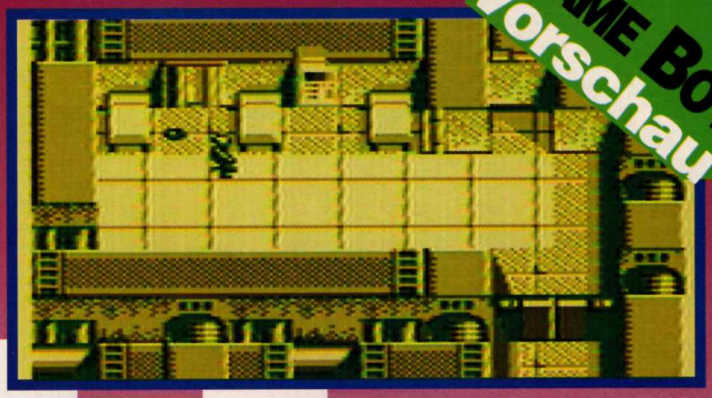
Little Samson explodiert bald auf Deinem NES, unterstützt von einer Menge komischer und wundervoller Figuren. Du mußt Samsons Welt vor dem bösen Zauberer Ta-Keed retten, der seine schwarze Magie dazu verwendet, Aufruhr in dieser friedlichen Welt zu schaffen.

Mit der Hilfe von Kikira, dem Drachen, Ko, der Maus und Gomm, dem Steinmann, mußt Du Lickle und seine Kameraden von der Hauptstadt durch die königlichen Wasserfälle, die von vielen tödlichen Wasserdämonen bewohnt werden, begleiten. Wie wenn es nicht genug wäre, in den Wasserfällen klitschnaß zu werden, Du mußt auch noch den Gestank des Sumpfes und der mystischen Höhlen ertragen auf Deinem Weg um endlich den bösen Ta-Keed zu finden, der seine Burg mit Vulkanen umgeben hat und auf einer scheinbar unbesteigbaren Bergspitze wohnt.

Nur Du und Deine seltsame Bande von Helden könnt das Königreich vor der dunklen Gefahr retten.

ALIENS III

Aliens III hat einen großen Auftritt auf dem Game Boy, soweit man den als groß bezeichnen kann! Diese tragbare Umsetzung des Kinohits wird von der äußerst mutigen und entschlossenen Ripley beherrscht. Sie hat in diesem Titel ein wirklich haarsträubendes Abenteuer vor sich.



Ripley befindet sich als Gefangene auf einem Gefängnisschiff in den Tiefen des Weltraums. Sie beginnt einen Plan auszuhecken, um die Freiheit wiederzuerlangen, während sie auf dem Schiff herumwandert und dort Hinweise und Gegenstände findet, die ihr in ihrem Streben nach Freiheit weiterhelfen können

Das Spiel ist eine tolle Mischung aus Action und Strategie, während Du Ripley durch die Mauern des Gefängnisschiffes führst. Überall erscheinen Aliens und Du mußt bewaffnet und bereit sein, oder Du endest als Alien Mittagessen! Durchsuche jeden Abschnitt und versichere Dich, daß Du alle Möglichkeiten erforscht hast. Langsam aber sicher fügen sich die Teile des Rätsels über das Geheimnis des Schiffs zusammen und Du kommst der Freiheit immer näher.

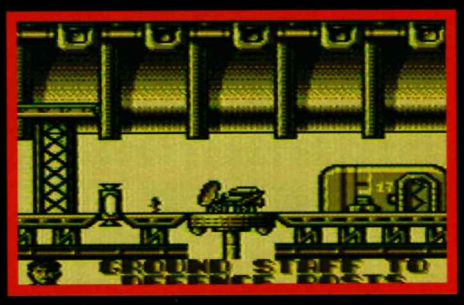
Ripleys Mut und Entschlossenheit sind nicht in Frage zu stellen, aber kannst Du da mithalten?

R-TYPE II

Ballerspiele werden eigentlich nicht spannender als R-Type, also, was könnte besser sein, als ein Nachfolger? Dieses tolle Schußaction Spiel konfrontiert Dich mit Alienkräften und einem wahnsinnigen Austausch von Feuerkraft.

"R-Type II" bringt Level von äußerster Herausforderung, um Dich so weit an die Grenze Deiner Technik und Konzentration zu treiben, daß Du wie verrückt auf alle Knöpfe drückst, um nicht abgeschossen zu werden.

Du bist der Pilot eines R-Type, eines abnehmbaren Waffensystems. Du wirst in den unfreundlichen Weltraum hinausgeschickt, wo Du in einen intergalaktischen Kampf verwickelt wirst, der zahlreiche Level mit erstaunlicher Action füllt. Du könntest zum Helden werden, aber Du könntest auch nur mehr eine Erinnerung sein, aber Du wirst mit der Herausforderung und Spannung von "R-Type II" zufrieden sein!



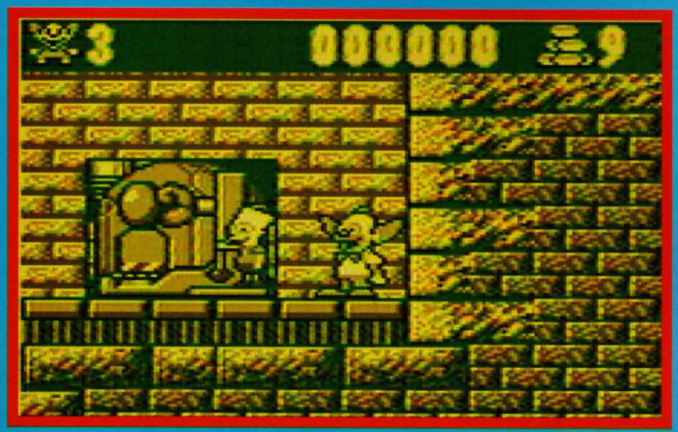
GAME BOY Vorschau

KRUSTY'S FUN HOUSE

Hier ist ein weiteres Spiel, das mit den Simpsons verwandt ist und in dem Krusty, der das Funhouse in Springfield leitet und auch Barts Held Nummer Eins ist, die Hauptrolle spielt. Aber es gibt Ärger im Funhouse: die Rattenbevölkerung ist außer Kontrolle geraten.

Doch Hilfe ist rasch zur Hand, denn einige Mitglieder der Simpson Familie kommen und versuchen sich in seltsamen Arten der Schädlingsbekämpfung. Bart und Homer spielen eine große Rolle, wenn Krusty die Ratten auf sie zutreibt.

Das Spiel ist sehr lustig und wenn Du Rätsel magst, wirst Du es gar nicht mehr aus der Hand legen wollen! Die Ratten zu den großen Vernichtungsmaschinen zu führen ist gar nicht so einfach wie es aussieht und Du brauchst Deinen Kopf, um das Funhouse von dieser Plage zu befreien. Die Menschen in Springfield warten schon auf eine Wiedereröffnung Deines Geschäftes!

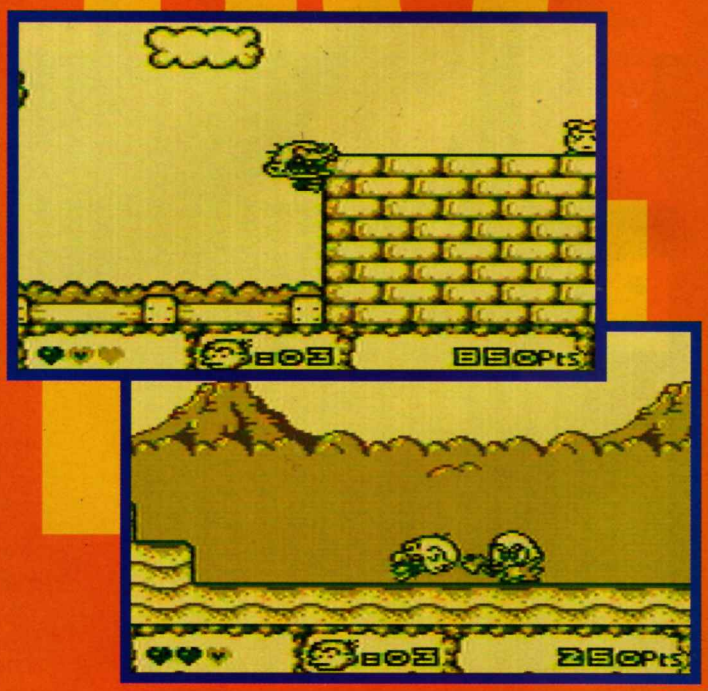


B.C.KID

Vor den Zeiten von Häusern, Straßen und jeder richtigen Zivilisation (was, kein Nintendo?), wanderten die Menschen in der Landschaft herum und schnappten sich mit antiquierten Steinwaffen ihr Mittagessen. Sie waren nur in einfache Tücher gekleidet und waren keine sehr kultivierten Typen. Sie genossen Schlägereien, besonders, wenn sie selbst die Schläge austeilen konnten!

B.C. Kid hüpft den ganzen Tag herum und sucht nach einer Beschäftigung und er wird nicht enttäuscht von seinem Fund. Er stolpert in diesem wirklich netten Plattformspiel durch die Steinzeit. Schnappe einen Imbiß so oft Du kannst, dann siehst Du, wie sich die Neandertaler Kräfte in ungeahnte und erschreckende Proportionen steigern. Dadurch kann er seine noch größere Power gegen Feinde einsetzen.

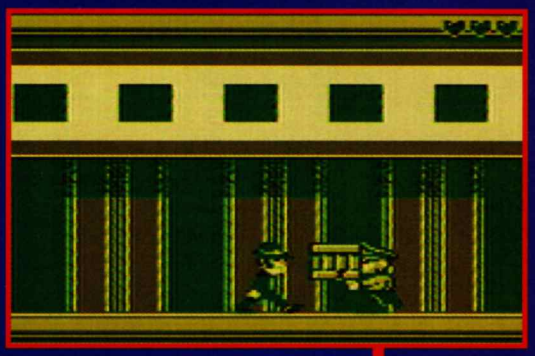
Über Felsformationen und unter Wasserfälle, Du läßt auf Deiner Reise keine Konfrontation mit den prähistorischen Kreaturen aus, die Dein Weiterkommen behindern. Du triffst auch eine größere Herausforderung in Form eines Level Wächters. Das ist steinhartes Zeug!



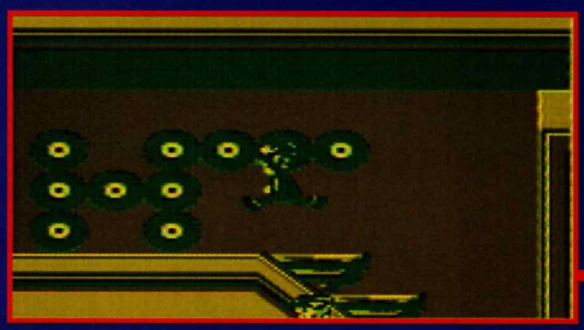
Blues Brothers

Jake und Elwood stürmen auf den kleinen Bildschirm und reißen Dich mit in ein tolles Plattformspiel, in dem Du mit den Füßen den Takt zur klassischen Blues Brothers Musik wippen wirst. Schnappe Dir Deine Sonnenbrille und mache Dich bereit für den Rock 'n Roll in dieser gemeinen und lustigen Geschichte.

Sheriff McGraw ist unseren beiden musikalischen Helden dicht auf den Fersen, die versuchen auf die Bühne ihres Blues Konzertes zu gelangen, das mitten in der Stadt steigen soll. Der Sheriff erinnert sich noch lebhaft, was das letzte Mal passierte, als diese beiden Burschen in der Stadt waren. Egal, wohin sie gingen, oder was sie taten, es endete immer in Aufruhr und die Gesetzeshüter wollen diesen Auftritt nicht wiederholen.

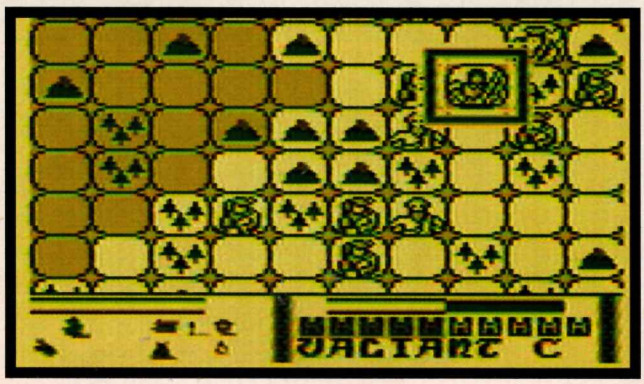


Die Blues Brothers sind auf der Flucht vor den Behörden und müssen ihre Ausweichtaktiken benutzen, um die Show auf die Bühne zu bringen.



Einige tolle Level warten auf Dich, wenn Du den beiden Burschen helfen willst, anzukommen. Durch die Straßen der Stadt, die mit Polizisten und Fallen übersät sind rocken sie im Namen der Musik. Jeder scheint jemanden zu brauchen und nun brauchen die Blues Brothers Dich!

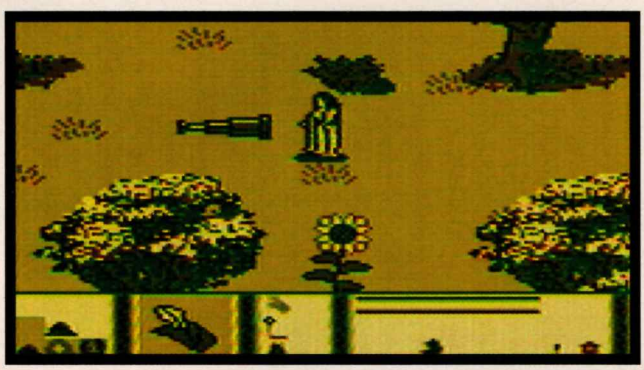
Prince Valiant



Reise in ein Zeitalter der Könige und schönen Prinzessinnen in dieser neuesten Ausgabe von Ocean!

Dieses Strategie-Abenteuerspiel ist eine Kombination beider Genres. Deine Aufgabe ist es, Deine Seite zum Sieg über entweder die Hellen oder die Dunklen Kräfte zu führen, indem Du ihre Burgen umzingelst und ihre Armeen besiegst. Ein Teil des Spiels wird auf einem brettartigen Gebiet gespielt, wo Du Deine Kräfte einteilen mußt, um sie unter Kontrolle zu bringen. Wenn Du ein Gebiet auswählst, bekommst Du einen Blick aus der Vogelperspektive; wenn Du einem Feind begegnest beginnt ein Kampf, in dem Du Deinen Angreifer mit geschickten Schüssen und schnellen Reflexen besiegen mußt.

Dieses Spiel ist anders als normale Spiele und es macht einen tollen Eindruck. Es verbindet spannende Strategien und aufregende Abenteuer in einem Game Pak, das Dich so schnell nicht mehr loslassen wird.



SUPER MARIO BROS. 3®

Game aid

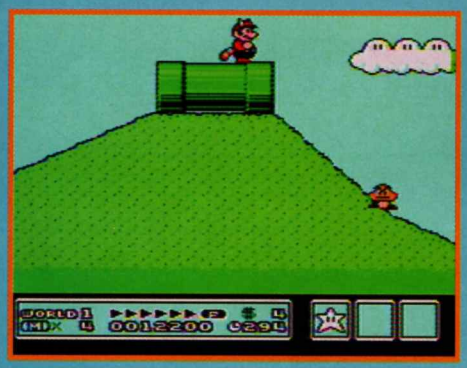
Wir haben eine Reihe von Tips, Tricks und Taktiken zusammengetragen, die Dir helfen sollen, die schwierigeren Teile von Super Mario Bros. 3 zu überwinden.

Das Weiße Schatzschiff

Dieser interessante Trick kann Dir hunderte von Münzen bringen und mit diesen auch Extraleben. Um einen Hammerbruder auf der Karte in ein Schatzschiff zu verwandeln, muß die Gesamtzahl Deiner Punkte, wenn Du aus einem Level kommst durch 11 teilbar sein und die Zahl, die Du herausbekommst muß mit der Zehnerzahl Deiner Punktezahl übereinstimmen. Zum Beispiel, wenn Du 55 Münzen hast, müßte Deine Punktezahl so ähnlich wie 25450 lauten. Dann muß aber auch noch die Zeit, mit der Du den Level beendet hast eine gerade Zahl sein! Das ist offensichtlich sehr schwierig zu erreichen, aber die Belohnung macht alle Anstrengungen wett!

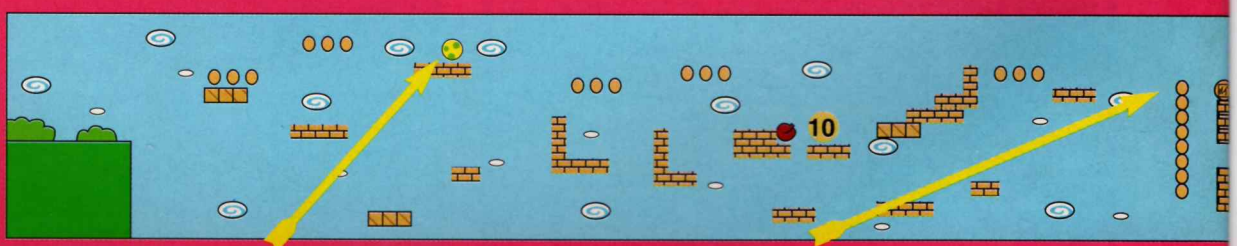
Ich Grusse Euch!

Obwohl Du dafür keine wirklichen Extrapunkte bekommst, kann es lustig sein, die Begrüßung des Königs zu sehen, die unterschiedlich ist, wenn Du als Waschbär, Tanooki oder Frosch Mario auftauchst! Du mußt einer von den dreien sein, wenn Du mit dem Stab ins Schloß zurückkehren willst, um seine spezielle Mitteilung zu hören.



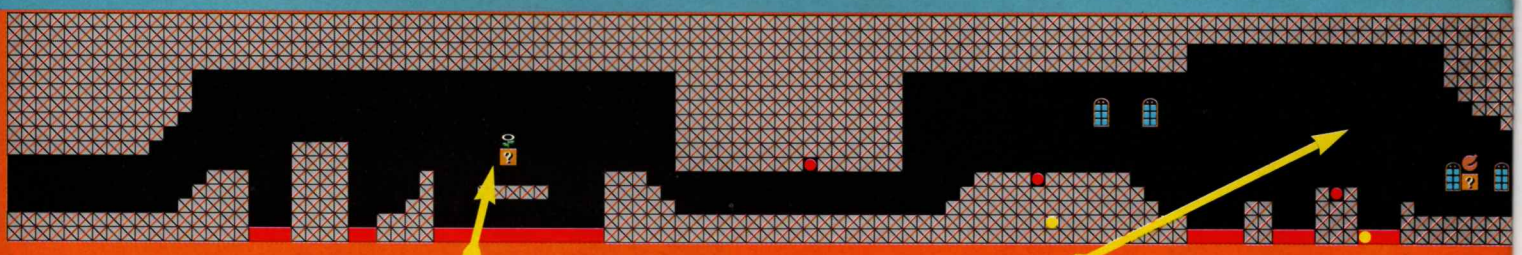
Rutsche Hänge hinunter, um Feinde zu besiegen.

1-4 WORLD



Du kannst dieses One Up nur einsammeln, wenn es nach rechts herunterfällt, also berühre den Block auf der linken Seite.

Springe auf die fallende Rampe, um diese Münzen einzusammeln, aber achte darauf nicht herunterzufallen.

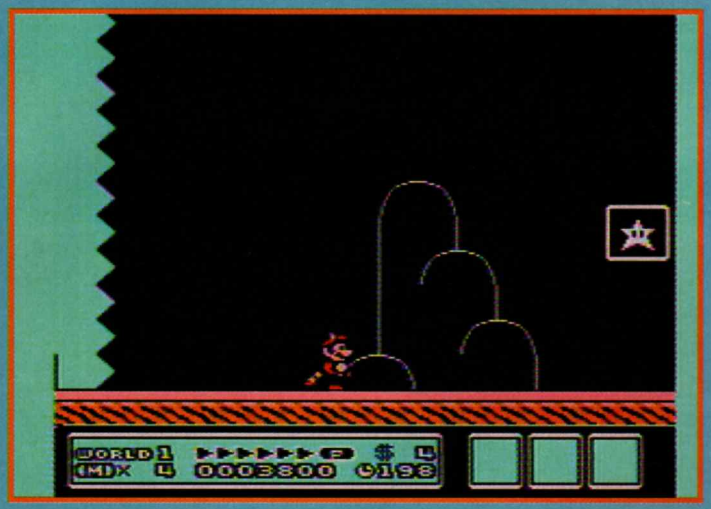


Schnappe Dir hier die Feuerblume für zusätzliche Schußpower.

Nachdem Du mit dem Feind fertig bist, fliege nach oben, nach links und dann nach rechts. Wenn Du nicht mehr weiter kannst, drücke nach oben, um die zweite Warp Flöte zu erreichen.

Power Up Richtung

Wir haben das schon einmal erwähnt, aber es ist sehr wichtig, sich daran zu erinnern! Du kannst die Richtung, in die ein Power Up oder ein Extraleben fällt bestimmen, indem Du einen bestimmten Teil des Blocks triffst. Wenn Du ihn an der rechten Seite triffst, fällt der Pilz nach links und wenn Du ihn an der linken Seite triffst, fällt der Pilz nach rechts. Verwende diese Technik, um sicherzugehen, daß Du alle möglichen Gegenstände schnappen kannst!



Extraleben

Du kannst sicher sein, jedes Mal eine Sternenkarte zu bekommen, wenn Du das Ende eines Levels erreichst, indem Du Dich auf die rechte Seite des Bildschirms stellst und dann mit voller Geschwindigkeit auf die blinkende Karte zurennst. Wenn Du die Spitzengeschwindigkeit erreichst, bevor Du die Karte erreichst, kannst Du in die Karte springen und bekommst einen Stern dafür!

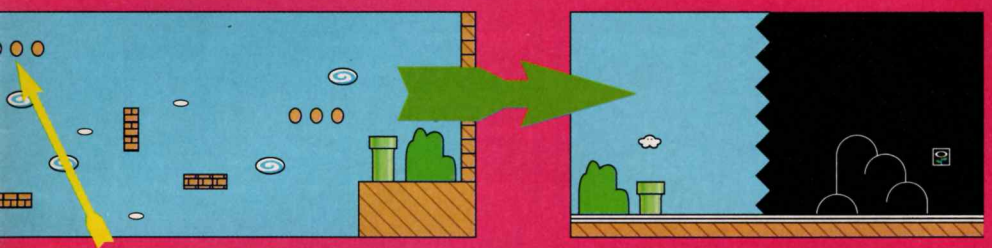
Der Tanooki Anzug

Wie Du ja weißt, kann sich der Tanooki Mario in eine Statue verwandeln. Wenn er in der Statuenform ist, kann er sich auch durch die schmalsten Spalten quetschen - da er während dieser Zeit unverletzbar ist, könnte sich das als sehr hilfreich herausstellen!

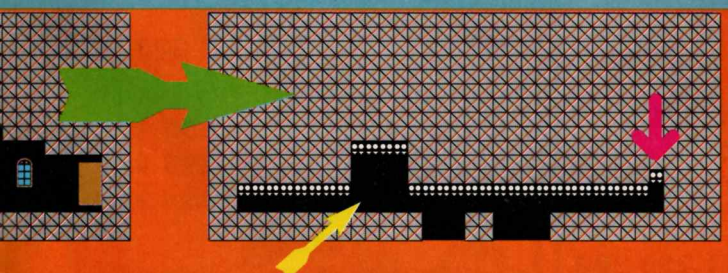
Weißes Toad Haus

Das Weiße Toad Haus verbirgt immer einen speziellen Gegenstand. Um ihn zu erreichen, mußt Du auf bestimmten Stufen eine bestimmte Anzahl von Münzen sammein - versuche die folgenden Levels.

Level	Münzenanzahl	Level	Münzenanzahl
1.4	44	5.5	28
2.2	30	6.7	78
3.8	44	7.2	46
4.2	22		



Sammle 44 Münzen in diesem Level und das Weiße Haus erscheint auf der Karte.



Achte auf die fallende Decke, laufe in die Öffnungen und Du bist OK.

WORLD 1 FORTRESS

Wenn Du Tips für eines der drei Systeme auf Lager hast, kannst Du sie mit allen unseren Lesern teilen. Schreibe an:

Club Nintendo
Lesertips
Postfach 83
A-5027 Salzburg

Club Nintendo
Lesertips
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel

Doch, wenn Du die Geister nicht jagen kannst, die Turtles vernichtet werden oder Mario von Bowser zerquetscht wird, rufe doch die Nintendo Hotline an. Die Experten der Hotline in Österreich sind von Montag bis Donnerstag zwischen 14.00 und 16.30 Uhr unter der Nummer 0662/883149 erreichbar. In der Schweiz könnt ihr von Montag bis Freitag zwischen 9.00 und 11.00 Uhr, und 14.00 und 16.00 Uhr unter der Nummer 061/3118836 Hilfe für Eure Probleme bekommen.

SUPER NES

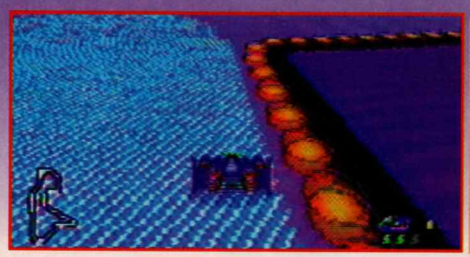
1	Super Mario World	●
2	Zelda III	▲
3	Castlevania IV	●
4	Super TMHT	▼
5	Super Soccer	▲
6	Super Probotector	◆
7	Top Gear	▲
8	Streetfighter II	●
9	Super F-Zero	▼
10	Adventure Island	◆

NES

1	Startropics	●
2	Castlevania III	▲
3	Tiny Toons	▼
4	Star Wars	●
5	Empire Strikes Back	▼
6	Shadowgate	▲
7	Hook	▲
8	Dynablaster	●
9	Megaman 3	▼
10	Adventure Island	◆

GAME BOY

1	Super Mario Land 2	▼
2	Prince of Persia	▲
3	Tiny Toons	▲
4	Dr. Frenken	●
5	Princess Blobbette	▼



HIT LISTEN

HIGH SCORES

SUPER NES

F-Zero

Thomas Winter	17 500
Alexander Leitgeb	17 200
Claudia Dutto	16 800
Andrea Bauman	12 800

Pilotwings

Jurg Guger	LEVEL 8
Barbara Kenn	LEVEL 6

Super Mario World

Nicola Kastnor	9 999 990
Sabine Kurzbock	9 999 990
Simone Schelling	9 964 340
Willi Schelling	8 733 450
Marco Frodel	8 710 360
Michaela Bauman	7 600 400
Gregori Tobler	2 590 650
Thomas Bauman	3 580 100
Gerald Mazzoleni	8 570 900
Andrea Tobler	3 995 600
Johannes Bolzano	9.999 990
Siegfried Schwab	9 999 990

Castlevania IV

Elena Favino	205 345 814
Sabine Carducci	803 454 678
Roger Gartman	606 869 200

NES

Balloon Flight

Patrick Neuenschwander	920 400
Christoph Planer	782 750

Cobra Triangle

Martin Wirz	920 400

Dr. Mario

Margit Karner	246.90

Double Dragon

Obnir Demir	1 223 300

Duck Hunt

Thomas Kienberger	998 500

Fighting Golf

Patrick Neuenschwander	-2

Mach Rider

Markus Kuttner	669 800
Patrick Neuenschwander	924470

Pinball

Patrick Neuenschwander	316610
Michel Zwahlen	915 560

Rad Racer

Jean Nuttli	66 386

SMB 3

Thomas Meißnitzer	1 362 060
Erich Stillner	1 203 210
Marc Zwahlen	3 022 940

TMHT

Olivier Bleicker	1 223 300

Track and Field

Patrick Neuenschwander	152780

GAME BOY

Alleyway

Christoph Keck	6838

Batman

Rainer Seibt	591 260

Burai Fighter

Mathias Walther	3 568 930

Castlevania II

Christian Künzi	999 999

Dr. Mario

Fredy Schaltegger	3 141 000

Double Dragon

Geri Schoberleitner	125 370

Duck Tales

Maude Leidi	12 257 000

Golf

Christian Perstaller	- 19
Albert Müller	- 22

Solar Striker

Jürgen Chalupecky	115 800

Super Mario Land

Jürgen Chalupecky	350 470
Robert Janoska	398 460
Felix Mäder	354 200

Tetris

Puria Ordubadi	530 035
Christian Perstaller	264 405
Christian Zangerl	244 340

Liebes Club Nintendo Team!

Ich nütze gleich die Gelegenheit und schreibe Euch, denn das wollte ich schon lange. Ich bin eine begeisterte Nintendo Spielerin und das Club Magazin finde ich auch toll. Ich habe eine Frage an Euch: Wie wird man Mitarbeiter von Club Nintendo und was macht man da alles? Das würde mich sehr interessieren. Wie werden neue Spiele erfunden bzw. entwickelt? Vielleicht könnt Ihr meinen Brief veröffentlichen oder mir zurückschreiben. Viele Leute finden es blöd, wenn man in meinem Alter Videospiele mag, aber ich lasse mich nicht beirren, mir machts Spaß. Also, dann, macht weiter so und viele Grüße von Eurem Fan, Anglica Reichelt, Wien

Hallo Angelica,

danke für Deinen netten Brief, ich kann Dir versichern, daß man nie zu alt oder zu jung ist, um Videospiele zu mögen. Um beim Club Nintendo zu arbeiten, muß man über 18 Jahre alt sein, gute Englischkenntnisse haben und natürlich ein passionierter Spieler sein. Die meisten neuen Spiele werden in Japan entwickelt. Dort läßt sich jemand eine Geschichte einfallen, dann werden Zeichnungen von alle Figuren und Hintergründen gemacht und schließlich arbeiten fünf Programmierer fast ein Jahr an der Umsetzung des neuen Spiels, bevor wir es testen und dann auf den Markt bringen. Wir wünschen Dir weiterhin viel Vergnügen mit Nintendo!

Dein Super Mario Club Präsident

Lieber Mario,

wie geht es Dir, ich freue mich sehr, daß Ihr diesen Fragebogen herausgegeben habt. Wie alt bist Du eigentlich, das wollen bestimmt viele wissen. Ich finde das Clubheft super, ebenso freue ich mich, daß Ihr das Heft so schön gestaltet. Mit Hilfe des Club Magazins habe ich schon viele Spiele beendet. Dafür will ich mich bei Euch recht herzlich bedanken.

Euer treues Mitglied, Michael Grafl

Hallo Michael,

auf diesem Wege wollen wir uns bei allen nochmals bedanken, die den Fragebogen zurückgeschickt haben. Ihr habt uns wirklich sehr geholfen bei unseren Entscheidungen, betreffend das Club Magazin. Mein Alter kann ich leider nicht verraten, nur so viel - ich bin ein Mann in den besten Jahren!! Wir freuen uns, daß Du mit unserer Hilfe schon so viele Spiele geschafft hast! Alles Gute für die Zukunft!

Dein, Super Mario Club Präsident

Hallo Club,

ich möchte Euch bitten, die Hotline Zeit zu verlängern. Ich gehe in eine Ganztagsschule bis 17.00 Uhr und kann Euch daher nie anrufen. Sicher wird es anderen Kindern genauso gehen. Vielleicht könnt Ihr Eure Zeit auf 18.00 Uhr verlängern. Es wäre mir wichtig, daß Ihr diesen Brief veröffentlicht. Sehnsüchtig,

Euer Peter Meduna, Wien

Hallo Peter,

leider läßt sich Dein Wunsch momentan nicht in die Tat umsetzen. Unsere Hotline Experten haben im Moment eine festgelegte Arbeitszeit und die endet leider um 16.30 Uhr. Wir hoffen aber, in Zukunft wenigstens einen Tag verlängern zu können. Im Notfall mußt Du uns eben schreiben, wir bemühen uns, alle Briefe so schnell wie möglich zu beantworten. Weiterhin viel Spaß!

Dein Super Mario Club Präsident

Bei Redaktionsschluss für dieses Magazin läuft der Schweizer Schreibwettbewerb noch auf vollen Touren. Uff, wir sehen jetzt schon, die Auswahl wird uns schrecklich schwerfallen! Wollt Ihr eine kleine Leseprobe?

Die Suche nach Yoshima

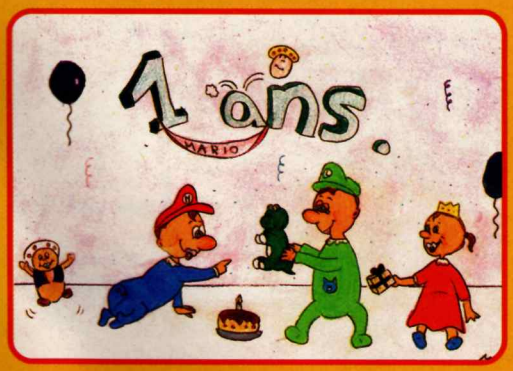
Seit Mario den Kröten-König besiegt hat, herrscht Frieden und Ruhe im Marioland. Eines Tages spielen Mario, Luigi, Yoshi und dessen Schwester Yoshima den ganzen Tag Fussball. Als sie abends dann endlich einschlafen, kommen drei böse Kröten-Könige. Sie verschleppen Yoshima. Diese Kröten Könige sind von einem bösen Kaiser geschickt worden, um Yoshima einzufangen und in ein grosses Schloss zu sperren. Als Mario und Luigi am nächsten Morgen aufstehen und an die frische Luft kommen, da sehen sie, wie Yoshi ganz verzweifelt sucht. Yoshi schluchzt: "Meine Schwester ist verschwunden!"

Gemeinsam finden die drei eine Nachricht: Yoshima wird in Japan festgehalten. Sogleich machen sie sich nach Japan auf um Yoshima zu befreien. Sie müssen durch sieben Länder. In den sieben Ländern müssen sie die drei Kröten-Könige besiegen und durch Wasser, Unterführungen und durch den Himmel gehen. Als sie in Taegpusan angelant sind, müssen sie mit einem Piratenschiff nach Japan fahren. Bis sie das Schloss finden, müssen sie quer durch ganz Japan wandern.

Im Schloss des Kaisers gibt es die gefährlichsten Feinde. Als sie dann den Kaiser sehen, bekommen Mario, Luigi und Yoshi einen Schock. Weshalb? Weil der Kaiser ein feuerspeiender Drache ist. Aber da Mario seinen Bruder Luigi und den mutigen Yoshi dabeihat, gelingt es den dreien, Yoshima zu befreien!

Mitrov Dzoka, -Sursce

Galerie

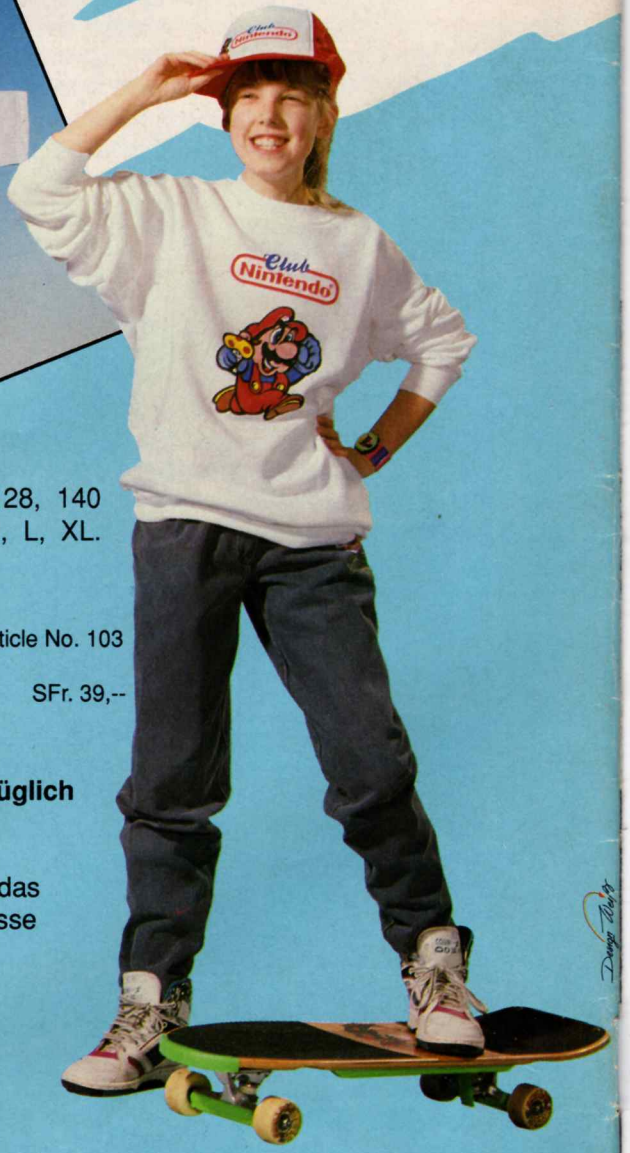


Maude Jordan

Mattia Sangenti

Hallo Freunde!

Ich habe eine tolle Neuigkeit für Euch alle!!! Absofort könnt Ihr bei uns Club Nintendo T-Shirts, Sweater und Baseball-Mützen bestellen!!



Größen: 116, 128, 140
152, S, M, L, XL.

Bestell - Nr./Article No. 101
Baseball-Mütze/Casquette
ÖS 129,-- SFr. 15,--

Bestell - Nr./Article No. 102
T-Shirt
ÖS 199,-- SFr. 24,90

Bestell - Nr./Article No. 103
Sweater
ÖS 349,-- SFr. 39,--

Für Österreich: Alle Preise verstehen sich **inkl.** 20% MWst. und **zuzüglich** einer Versandpauschale von ÖS 49,--.

Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung auf einem Erlagschein in das dafür vorgesehene Feld ein. Vergiß nicht, Deinen Namen, Deine Adresse und Deine Bestellung (Nummer, Anzahl und Größe) anzugeben. Zahle dann das Geld an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Club Nintendo Magazinstr. 4
A-5027 Salzburg / Austria
PK Kontonummer 93.014.515

Für die Schweiz
Zum Preis kommen SFr.5,- -als Versandkostenanteil
Trage den Gesamtbetrag Deiner Bestellung auf einem Erlagschein in das dafür vorgesehene Feld ein. Vergiß nicht, Deinen Namen, Deine Adresse und Deine Bestellung (Nummer, Anzahl und Größe) anzugeben.

Pour la Suisse:
Il faudra ajouter au prix des articles SFr. 5,– pour les frais de port et d´emballage. Reporte le montant total de ta commande dans la case prévue à cet effet sur le bulletin de versement. N`oublie pas d`indiquer ton nom et ton adresse complète et également dans la case "communication" le numéro d'article et la taille.

Zahle dann d[illegible] a:
Waldm[illegible]
Nintendo Fan-C[illegible]nweiz
Postfach 4028 [illegible]asel
Postcheck-Konto Comptechè que postal: 40-25535-6